1995年5月20日発行

MARVEL COMICS™

これで完璧!

ゲーセンの英雄になれる!
全キャラ完全攻略!

バンブームック

X-MEN™
CHILDREN OF THE ATOM

CAPCOM
ARCADE GAME

公式ガイドブック

定価1250円税込
竹書房

今明かされる豪鬼登場の秘密!!

●ベクトルなんて怖くない!! プロフェッサーXのベクトル講座!!
●公式・極悪(!?)コンボを全キャラ紹介! ブラックコンボ紹介!

開発ウラ話を満載!

開発チームが完全バックアップ!!

CAPCOM初の公式ガイド!!

X-MEN
公式ガイドブック
特別プレゼント

X-MEN開発デザイナー
直筆イラスト
プレゼント!!

特別プレゼント
応　募　方　法

X－MEN直筆イラストを３名様にプレゼント致します。ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記の上、
〒102
東京都千代田区飯田橋2-7-3
㈱竹書房
「X－MEN公式ガイドブック」
プレゼント係
まで、お送り下さい。1995年７月末日消印有効です。なお、発表は発送をもってかえさせて頂きます。

MARVEL COMICS

X-MEN™

CHILDREN OF THE ATOM

完全勝利をめざせ!!

監修／CAPCOM®

CONTENTS

X-MEN OFFICIAL GUIDE BOOK

X-MENの基礎知識 ･･･3

X-MEN WORLD ～X-MENの世界～ 4
ゲームシステム紹介 ･････････････ 6

MUTANT FILE ･･････15

ウルヴァリン WOLVERINE ･････････ 16
サイロック PSYLOCKE ･････････ 22
サイクロップス CYCLOPS ･････････ 28
ストーム STORM ･････････ 34
アイスマン ICEMAN ･････････ 40
コロッサス COLOSSUS ･････････ 46
スパイラル SPIRAL ･････････ 52
シルバーサムライ SILVER SAMURAI 58
オメガレッド OMEGA RED ･････････ 64
センチネル SENTINEL ･････････ 70
ジャガーノート JUGGERNAUT ･････････ 76
マグニートー MAGNETO ･････････ 78

FIGHT A BATTLE 81

ウルヴァリン WOLVERINE ･････････ 82
サイロック PSYLOCKE ･････････ 90
サイクロップス CYCLOPS ･････････ 98
ストーム STORM ･････････ 106
アイスマン ICEMAN ･････････ 114
コロッサス COLOSSUS ･････････ 122
スパイラル SPIRAL ･････････ 130
シルバーサムライ SILVER SAMURAI 138
オメガレッド OMEGA RED ･････････ 146
センチネル SENTINEL ･････････ 154

ALL SORTS OF X-MEN 163

X-MEN開発事件簿 ･････････ 164
用語事典 ･････････ 166
ボイスメッセージ&メッセージ一覧 ･･ 170

X-MEN SPECIAL 177

豪鬼出現 ･････････ 178
エンディング大全集 ･････････ 186
ミュータントタイムズ･････････ 14･80･162

※本誌中のコマンドはキャラが右向き時のものです。

X-MEN 基礎知識

仮想世界"マーヴル・ユニバース"を舞台に、X－MENの死闘が始まる。悪のミュータントから人類を救うため、世界を破滅と混沌から守るため……。闘い続ける彼らの使命や世界観、ゲームシステムなどを解説する。

X-MEN WORLD

X-MENの世界

力あるもの──それがミュータントだ

現在──ついに地球には、人類を超える新人類が出現した。

あるものは太陽光線をビームに変え、あるものは肉体を鋼と化し、あるものは氷を自在に操る。大自然の力を自由自在に操れる異能力者。彼らは、ミュータントと名付けられた。

X-MENとは？

スパイダーマン、超人ハルク、パニッシャーにキャプテン・アメリカ…彼らはすべて、アメリカ最大のコミックメーカー、マーヴルコミックスが生み出したヒーローたちだ。このX−MENもその中のひとつで、1963年の初登場以来、アメリカで最も愛され続けている､超人気ヒーローである。

マーヴルコミックスのヒーローは、全員「マーヴル・ユニバース」というひとつの架空世界の住人だが、なかでもX−MENは中心的な存在。彼らだけで、10誌以上のコミック雑誌が存在するほどだ。

これら「X−MEN」のコミックスは日本でも翻訳され、新たなファンを獲得している。

マンガ、アニメ、そしてゲーム

さて、この｢X−MEN｣、コミックスだけにとどまらず､TVシリーズのアニメにもなっている。こちらも日本放映されたので、知っている人も多いだろう。

アニメ版は「X−MEN」のメンバーが違っているなど、コミックスとは別のオリジナルストーリーが展開された。ちなみに今度、映画化も正式決定したらしい。

そしてついに「X−MEN」は、格闘アクションゲームとして、アーケードゲームの世界にも登場した。このゲーム版では、ストーリー、登場人物ともに、コミックスやアニメとはまた違ったX−MENワールドが描かれている。また、チームメイト同士の対戦など、他のメディアでは味わえない、オリジナルの戦闘も楽しめるのだ！

GAME STORY

人間をはるかに超えた能力を持つ新人類・ミュータント。だがそれゆえに、彼らは人類から恐れられ、迫害を受けていた。この状況を改善すべく、エグゼビア教授ことプロフェッサーXは、ミュータントヒーローチーム「X－MEN」を結成。人類とミュータントが共存する、平和な社会をつくるための闘いを始めた。

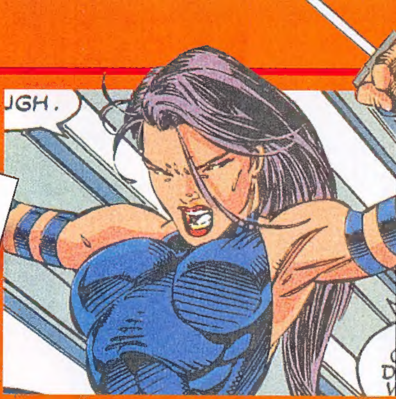
一方、磁力を自在に操る磁界王マグニートーも、ミュータントを救うための行動を開始していた。だが、彼の方法は「X－MEN」とはまったく逆であった。人類に絶望したマグニートーは、地球上から人間を消滅させることで、ミュータントを解放しようと企んでいたのだ！

宇宙空間に浮かぶ巨大なマグニートーの居城、軌道要塞アバロン。現在はまだ未完成だが、マグニートーの目的はこの要塞を使って自分のパワーを増幅し、地球上のすべての電磁力を停止すること。

もし成功すれば、地球上のすべての機械が止まる。飛行機は墜落し、全交通機関はマヒ、停電が次々と発生し、大パニックが起こるだろう。

なんとしてもマグニートーの野望を阻止しなければならない！ 立ち上がった「X－MEN」の前に、マグニートーに従うミュータントたちが立ちふさがる。

はたして彼らを打ち倒し、アバロン完成を阻止できるのか？人類の存続をかけ、「X－MEN」の熱い闘いが始まる！

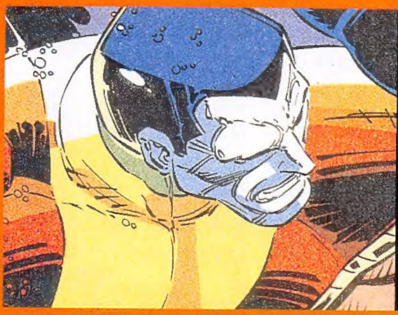


PSYLOCKE

CYCLOPS

STORM

ICEMAN



COLOSSUS

これがX-MENのメンバーだ！

GAME SYSTEM ゲームシステム

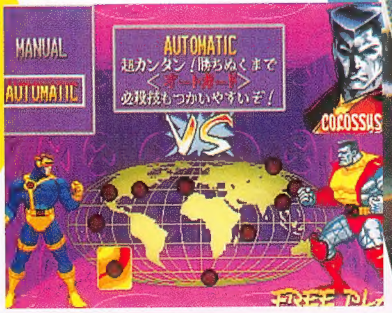
システムを理解して超人を使いこなせ!

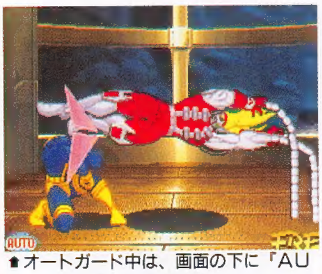
「X−MEN」は今までと、まったく違ったシステムを導入している。だが、これらはけっして難しいものではない。慣れればすぐ思いどおりの戦闘ができるようになるだろう。自由自在に超人を使いこなし、迫力たっぷりのバトルを楽しもう!

初心者も安心!!!!! オートガード

初心者に嬉しいのが、このオートガードシステム。相手の攻撃を受けたとき、レバーを動かさなくても自動的に防御してくれるのだ。ただし、プレイヤーが何か技をかけようとしたり、防御不可能の状態のときは働かないので要注意。

ゲームスタート後、キャラを選択すると、オートガードかマニュアルかを指定することができる。

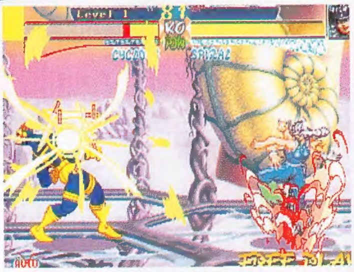




⬆オートガード中は、画面の下に『AUTO』というマークが出る。

一人勝ち抜くと無効に!

とっても便利なオートガードだけど、一人勝ち抜くと自動的にマニュアル操作に戻ってしまう。あくまで初心者のためのシステムってことだ。勝負はそれほど甘くない。

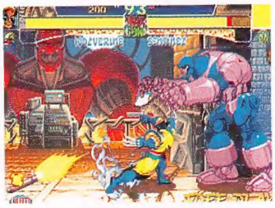


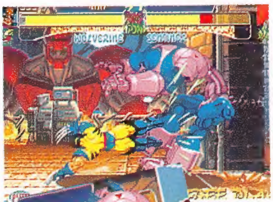
オートガードにすると…

Xパワーがたまりやすい!!

オートガードには、さらに嬉しいメリットがある。技を出したときにたまるXパワーの量が、普通よりも多めに設定されているのだ。

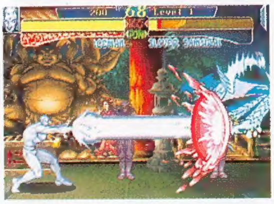
このゲームで勝利するには、Xパワーは欠かせない。これはかなりおいしい効果である。

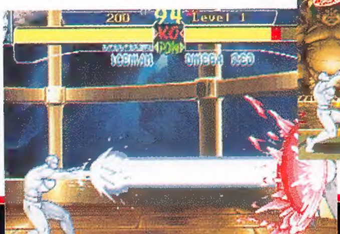




技のバリエーションが減る!!

ビーム技を持つキャラは、ボタン操作で斜め上・中・斜め下に射出方向を変化できる。しかしオートガード使用中は、真ん中の一定方向にしか撃てなくなってしまうのだ。とはいっても、オートガードの便利さに比べたら、こんなデメリットなど、たいしたことはないと思う。





⬆オートガード中

ゲージをためて大技を出せ Xパワーゲージ

Xパワーとは?

「X−MEN」最大の特徴がこのXパワーだ。ミュータントたちは、敵も味方もさまざまな特殊能力を持っている。ただし、それらのほとんどは、Xパワーがある程度たまっていないと使うことができない。

Xパワーをためるには、必殺技を繰り出すのがいちばん早い。キックやパンチなどの通常技を使ってもたまるのだが、この場合はヒットしないとダメだし、量も少ないぞ。

Xパワーがどれぐらいたまったかは、体力ゲージの下にあるXPゲージで確認することができる。

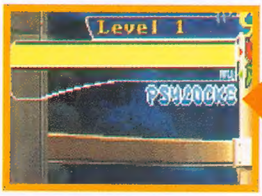
これがXパワーゲージだ!!

⬆Xパワーは一度たまると、特殊技を使わない限り減ることはない。

必殺技は3種類!!

キャラクターそれぞれの特徴によって、かなりの違いがある特殊能力だが、Xパワーの消費量によって、大きく3つに分けられる。Xパワーゲージの量と相談しつつ、技を繰り出そう。

必殺技



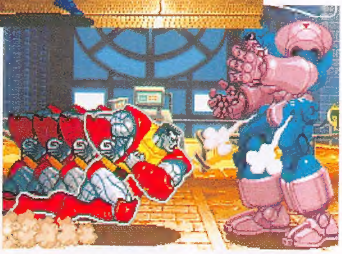
LEVEL1以上で使用可

Xパワー消費 無

それほど特殊なコマンドを入れず、通常技に近い感覚で使える技。決定的に違うところは、相手に当たらなくてもXパワーがたまることだろう。

似たような性質の技にキャラクター特性があるが、こちらは通常技扱いで、当たらなければXパワーはたまらない。

パワーを消費しないので、XPゲージをためるのに一番いい。



Xパワー

LEVEL2以上で使用可

Xパワー消費 小

Xパワーがレベル2以上たまると、さらに高度なXパワーを使うことができる。攻撃技、攻撃を補助する技、そして防御技など、さまざまなタイプがあるぞ。

比較的Xパワーの消費が少ないので、フルゲージたまっていれば、連続で繰り出すことも可能だ。

使い方によっては、戦局に一番影響を与える技かもしれない。

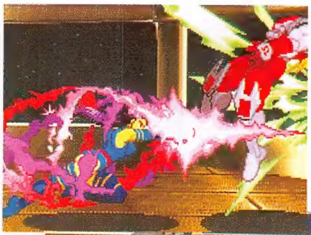
ハイパーX

LEVEL MAX使用可

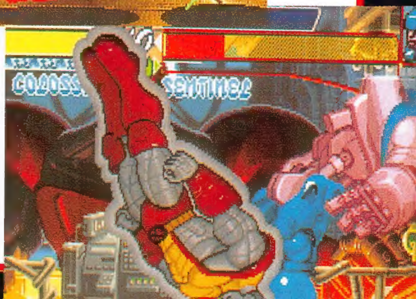
Xパワー消費 大

ゲージがMAXのときでないと使えない、まさに一撃必殺の大技。かなり派手だが、対戦相手によっては、Xパワーのほうが役に立つ場合もある。

XPゲージがたまったらすぐハイパーXに頼るのではなく、自分なりの戦略を組み立てて使うのが大切だ。



使用後は、ゲージはほとんどカラになる。使いどころが難しい。



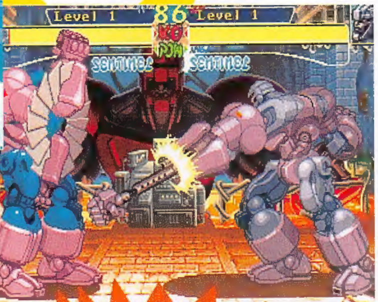
X－MENの基本操作

派手で効果が大きいからといって、必殺技ばかり使っていても勝負には勝てない。基本操作を極めてこそ、必殺技も生きるというもの。特に通常技の連続攻撃は効果的だぞ。

防　御

このゲームでは地上・空中、どこでもガード可能。相手とは逆の方向にレバーを入れるだけでいい。また、ガードしてすぐ必殺技のコマンドを入れれば、相手の攻撃直後に技をかけられる。

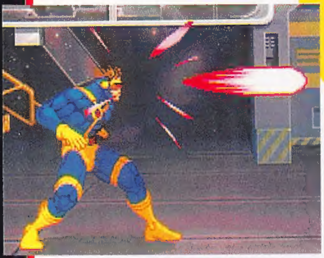
⬆アイスマンのガードは、ビームも受けつけない。



これを極めて空中戦自由自在！

攻　撃

攻撃の基本は、パンチボタン3つとキックボタン3つ、計6つのボタン。それぞれ弱中強と強さに段階がある。また同じボタンを押しても、レバーを入れた方向によって、違う技を繰り出すこともできるのだ。



⬆強ボタンは威力もでかいがスキもできる。各ボタンの特色を把握しろ。

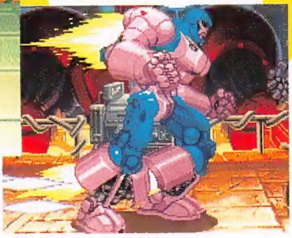
基本中の基本

ダッシュ
全Pかレバー2回入れ

コマンドを入れると、ダッシュできる。前方へは➡➡か全Pで、後方へは⬅⬅か⬅＋全Pで。

ダッシュ中は攻撃力がアップするので、技を繰り出すときには、できれば組み合わせて使いたい。

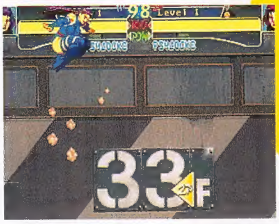
⬆ダッシュ直後は、普通より技を多く出すこともできる。追い打ちとあわせるとより効果的。

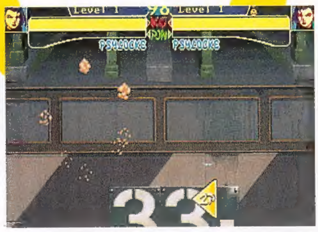


⬆ただのパンチで大ダメージを与えることも可能だ。

スーパージャンプ
全Kか⬇⬆

Kボタンを全部押すか、もしくはレバーを素早く下、上と入れると、画面外のはるか上空にまで飛び上がることができる。落下中は、ある程度左右に動け、通常技は何度でも出せる。（本文中SJで表示）





⬆➡ボタンで入力の場合はレバー方向にジャンプ。ジャンプ中にレバーを下にいれると滞空時間が短くなる。最高到達点はキャラによって違う。

投　げ
➡✚中Pか強P

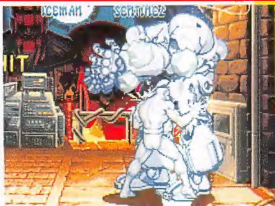
レバーを相手方向に入れて、Pボタンを押そう。このとき、中ボタンを使うか強ボタンを使うかで、威力が違ってくるぞ。

➡弱ボタンを押しても技は出ないので、要注意である。

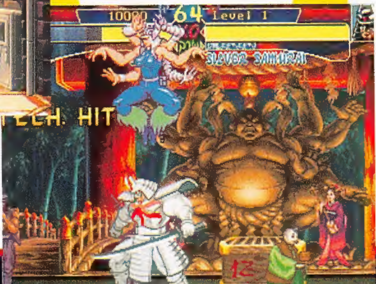
⬆⬅投げられている相手は無防備。さらに技をかけてしまおう。

受け身・投げ返し
➡✚中Pか強P

通常技だが、この技はXパワーを使う。投げられたら、すかさず同じ投げコマンドを押しっぱなしに。よほど遅れないかぎり、受け身をとるか、技を返せる。どちらの技が出るかはキャラごとに違う。



⬆➡相手が中ボタンを押したか、強ボタンを押したかは関係ない。どのボタンでも返せる場合は返せる。

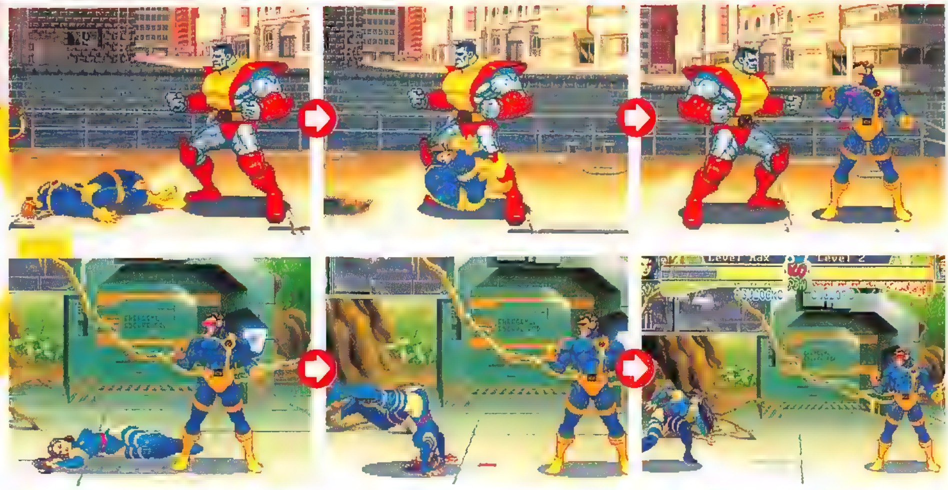


起き上がり

前方の場合：P連打か全P

回転して相手の攻撃を避けろ！

このゲームでは、ダウンした相手にも攻撃できる。それを回避するための技がこれである。もちろん、後方へ転がり起き上がることも可能。その場合はK連打か全K。また、起き上がりではなく必殺技コマンドを入れると、立ち上がりざまに攻撃することも可能。



追い打ち

「X−MEN」では、投げられたり、体勢をくずした相手は格好の獲物。遠慮は無用だ。さらに攻撃してあげよう。

特に、強敵相手には、勝利をつかむチャンス。端に追いつめての連続攻撃もきくぞ。

➡試合開始前から、戦闘は始まっているのだ！

ラウンド前に動ける！！

戦闘を開始する前、ラウンドの表示が出ている最中に前後に動くことができるのも、このゲームの特徴だ。

接近戦が得意なキャラなら近づき、遠距離戦が得意なキャラなら逆に離れる……というように、自分のキャラの特性にあわせて、間合いを取ることができるのだ。

倒れている敵にも容赦なし！！

追い打ち技の最も非情なところは、ダウンした相手にさえ、攻撃できることだろう。いかにも「X−MEN」らしい厳しいルールである。

闘いの世界に生きる男たちには、遠慮や情けなど必要ないのだ。友達はなくすかも知れないが……。

闘いに情けは無用！

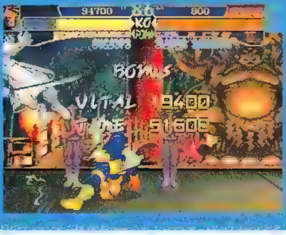
勝ちポーズキャンセルで……

そして、これが非情ルールの極めつけ。勝負が決まると、勝ったキャラは勝ちポーズを披露する。このとき、Sボタンでポーズをキャンセルできるのだ。すると、キャラが勝手に動けるようになる。技を出そうがジャンプしようが自由自在。ただし、ゲーム内容にはまったく影響しないが。

⬆➡勝ちポーズを決めるキャラクターたち。プレイヤーはただ見ているだけだ。

➡何にも関係ない、ただの遊びコマンドなのだ。

● 動けない相手にさらに攻撃！　もはや勝負は決まっているのに、敗者をムチ打つこの扱い……。ああ無情。



プロフェッサーXのためになるベクトル講座

ベクトルを制する者は『X−MEN』を制す

『X−MEN』において、最も重要な要素であるベクトル。このベクトルの理屈を知っているのと知らないのとでは、闘い方が違ってくるだろう。ここでは、プロフェッサーXが、わかりやすくベクトルについて説明してくれる。

おはよう諸君！　プロフェッサーXことチャールズ・エグゼビアだ。今日はわたしが『X−MEN』の最大の秘密、ベクトル理論について講義しよう。みんなベクトルという言葉を知っているかね？

サイクロップス

「ええ、単に「10万馬力」でなく「45度の方向に10万馬力」というように、方向を持った力を表す言葉です」

その通り、さすがはサイクロップスだ。

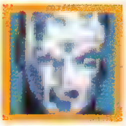
ウルヴァリン

「何だこのやらせ番組は？　俺たちゃ幼稚園児じゃねえぞ」

ストーム

「やめなさいウルヴァリン、それを言っては、おしまいよ」

フォローになってないぞストーム。いやあやまらなくてもいい。ウルヴァリン、すまないがもう少し聞いてみてほしい。このゲームでは、すべての技がベクトルを持っている。わかりやすく言うならば、一つ一つの技に力の方向と大きさが設定されているのだ。たとえば真上に大きな力のベクトルを持つ技があるとする。これをくらったらどうなるか？



アイスマン

「すごく痛い！」

サイクロップス

「真上に激しく吹っ飛ぶわけですね」

➡サイクロップスの中パンチ投げ。この他、ライジングアッパーカットやウルヴァリンのトルネードクローでも、真上に力がはたらいている。

その通りだサイクロップス。アイスマン、廊下に立ってなさい。ではベクトルを導入することの利点とは何だろう？

ストーム

「技に、見た目通りの効果を持たせられることですわ、教授」

うむ、アッパーなら上方向に、強烈なボディブローなら水平に吹っ飛ぶなど、それぞれの技をさらに個性的にするのに一役買っている。それに同じ前方攻撃でも相手を上に持ち上げるものと、下にたたきつけるものとでは使いみちが違ってくるだろう？　だがそれだけではない。ウルヴァリン、ここは禁煙だ。アイスマンも退屈だからと言って鉢植えを氷詰めにするのはやめなさい。…どこまで話したかな？

⬅⬆コロッサスのパンチは水平に、サイクロップスは斜め上方に飛ぶ。

サイクロップス

「ベクトルは個々の技を差別化するだけではないと…」

そう、たとえばダッシュしながら攻撃を出したときどうなるだろう？　ジャンプしたときは？　普通に歩いて出した時は？

ストーム

「あっ…！」

サイロック

「なるほどね」

みんなわかってくれたかな…？　大丈夫だコロッサス、今からきちんと説明する。このゲームでは、自分の行動によってベクトルにさらに変化を与えることが可能だ。前方ダッシュからストレートを出せば、通常より大きく前方に吹っ飛ばすことができるし、垂直にジャンプしてアッパーを出せば、さらに激し

く上方に吹っ飛ばすことができる。自分の行動のベクトルが、個々の技のベクトルに加算されるからなのだ。

サイクロップス

「つまり自分の行動との組み合わせで、同じ技でも効果を何通りにも変えられるということになりますね」

いい線だ、サイクロップス。その調子で、ベクトルに変化を与えるもう一つの要素を当ててくれないか？

サイクロップス

「もう一つの要素…？」

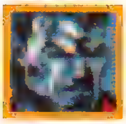
サイロック

「…体重、かな」

アイスマン

「やっぱり気にして…」シュドバズバヒュ

その通り！　サイロック、室内でサイブレイドを振り回すのは良くないぞ。体重が違うということは下方向にはたらく力が違うということだ。それによって攻撃側の技のベクトルも変化する。体重の軽いキャラと重いキャラ、ウルヴァリンとあのジャガーノートを例に取ってみよう。同じサイクロップスのミドルキックをくらったときでも、この二人では吹っ飛ぶ軌跡と距離が違ってくる。軽いウルヴァリンは激しく吹っ飛ばされるが、ジャガーノートは少ししか飛ばない。気を悪くしなくてもいい、ウルヴァリン。かわりに君は追い打ちをくらいにくいという利点がある。また体重の重さは、そのまま投げ技のダメージの大きさにつながるからね。


コロッサス

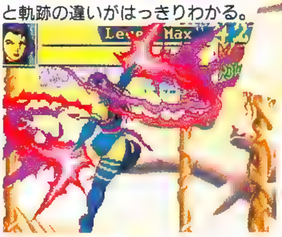
「ああ、それでジャガーノートやセンチネルには投げ技がきくんですね!」

そういうことだ。ベクトルはこのゲームのあらゆるところに生かされている。何も攻撃が当たったときの効果だけではない。サイクロップス、君はダッシュからライジングアッパーカットを出したことがあるかね？

サイクロップス

「いえ…」

今度ためしてみるといい。ダッシュによってベクトルが変化し、技の軌道・移動距離・スピードすら変化するはずだ。もちろん攻撃力もアップする。


↓こちらは通常のサイブレイドスピン。少しは前に出るが、それほどではない。右の写真と比べると軌跡の違いがはっきりわかる。

↑こちらが、ダッシュサイブレイドスピン。前方に飛び出すような軌跡になっている。

サイロック

「特にあたしのサイブレイドスピンには欠かせないテクニックね」

サイクロップス

「気がつきませんでした。すぐにやってみます」

ダッシュやスーパージャンプ、必殺技といった大技に限らず、単に歩きながら通常技を出したときですら、ベクトルははたらいている。特に足の速いウルヴァリンや滑りやすいアイスマンは良くわかるだろう。

ウルヴァリン

「確かに歩きながらの攻撃は、ただつっ立ってる時の攻撃よりかなり前に出ているな」

サイクロップス

「おいアイスマン…？　まあそれにしても、ベクトルを応用して自分でこんなに攻撃を変えられるとは思いませんでした。行動と技の組み合わせで生まれる戦法のバリエーションが一体いくつあるのか、今はまだ想像もつきませんね。しかも実際の戦いでは、相手のベクトルも影響してくるから…これはやりがいがありそうだ」

総括ありがとう、サイクロップス。どうかね、みんな？『X−MEN』の奥の深さをわかってもらえたかな。今日話したベクトル理論はゲーム全体をつらぬくテーマの一つだが、それでも、このゲームの魅力のほんの一部にすぎない。もっと先へ、さらなる世界を目指して諸君らには進んでもらいたい。きっとまだ誰も目にしたことのない世界が待っているはずだ。『X−MEN』はその可能性を秘めたゲームなのだから。

ストーム

「はい、教授」

サイクロップス

「これからも、人類とミュータントの未来を信じて。」

たのむぞ、X−MEN。アイスマン、廊下に女性の氷像を作るのはやめなさい。

END

どっちが有利？ いま明かされる究極理論!!

X-MEN開発チームが教える!!

システムを徹底解析！ 素朴な疑問に超回答!!

地対空の投げ合いは、地上側が有利なのか？ 追い打ちと寝状態キャンセル必殺技は、究極的にはどっちが強いのか？ これら誰でも抱く素朴な、しかしプレイにかかわる重要な疑問に、ゲームシステムを解析して得られた究極理論でお答えします！

⬆地対空の投げ合戦。軍配はどちらに上がるか？
また、どうしてそうなるのかは、本文を見よ。

着地時の投げ合い

Q ジャンプの着地を狙って、地上にいるキャラクターが投げに来たとき、たいてい地上側のキャラクターが勝っているように思える。ゲームシステム的に、実際、空中側よりも地上側のキャラクターが有利になっているのだろうか？

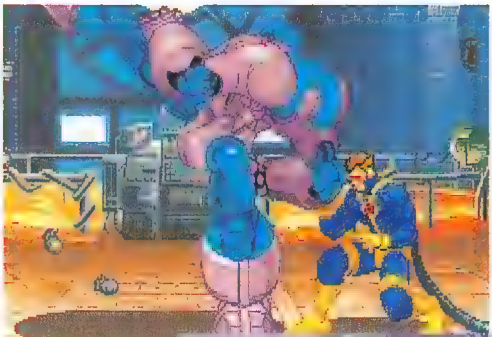
またストⅡシリーズにあったように、ジャンプで相手の後ろに回り込んで投げるという戦法は、はたして有効なのだろうか？ 実戦においては、VSジャガーノートのときなどに、かなり有効であるととれるのだが、気のせいなのだろうか？

この投げに関する2点の疑問を、開発チームにぶつけてみたところ、かなり突っ込んだ内容の回答を頂いた。初心者の方には、そんな神技的な……と思われるかも知れないが、知っておいて損になることはない。ぜひとも、目を通して頂きたい。知識として持っているだけでも、かなり貴重な情報なのだから。

また、上級者の方には、このうえなく有効な情報であるから、しっかり覚えて、実戦に役立てて頂ければ幸いである。

⬅本文を見よ、なんていいながら、回答の写真が、デカデカと載っていればわかってしまうな。でも、読んでねー

A 極めれば、確実に地上側が投げ勝つ！ また、ジャンプで後ろに回り込むのは互角である！



⬆背後を取ったように見えても、向かい合っているのと同じ条件だったとは……。何か理不尽な気がする……。
➡シックスハンドグラップルなら、問答無用で地上の勝ちだ!

解説

システム上、地上判定のキャラと空中判定のキャラはどちらも通常は、相手を投げることができない（対空つかみ技であるスパイラルのシックスハンドグラップルを除く）。しかし、地上にいる側は、32ドットの高さ（内部的な処理なので、見た目のグラフィックとは少し違う）までなら、空中にいる相手でも投げることが可能になっている。対する空中側は、着地して自分も地上判定になるまでは、地上の相手を投げることはできない。

ジャンプ中のキャラは、高速で移動しているため、32ドットといっても実際にはほんの一瞬で動いてしまう。さらに、空中にいるうちにボタン連打ができるという強みがあるのだが、地上側がバッチリのタイミングで投げを入力していれば、一方的に空中側が投げ負けてしまうようになっているのだ。

また、相手の後ろに着地しての投げだが、地上側は絵的には完全に振り向いていなくても、内部処理的には一瞬で振り向いているので、ストⅡのように特に空中側が有利になったりすることはない。正面に着地するときと全く同じである。

移動起き上がりVS追い打ち

Q

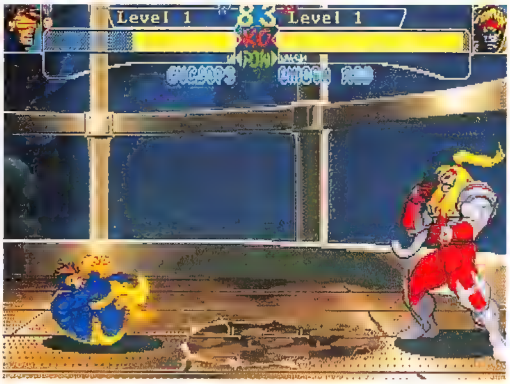
X−MENをプレイするうえで、重要な要素とも言える追い打ち。また、追い打ちをくらわぬように回避するための回転起き上がり。攻防の要とも言うべき、この2種のゲームシステムは、どちらが優先されるのか？

具体的には、足払いで転ばされてしまったとき、移動起き上がりを使ったほうがいいのか？　転ばされたときの追い打ちに対して、究極的には回避や反撃が可能なのか？

また、追い打ちを起き上がり必殺技で迎撃する事ができるのかどうかも、あわせて質問してみた。

前問同様、かなり突き詰めた内容の話が展開されるが、読んでおいて損はしないはずだ！

⬆追い打ちが勝つか、移動起き上がりが勝つか……？



➡移動起き上がりの前後の違いは、方向が違うだけではなかった！　衝撃の事実が本文に!!

A 究極的には、絶対に回避不能な追い打ちが存在する。単なる強足払い2連発なら2発目が出るまでに移動起き上がりで逃げられるが、サイロックの強足払いキャンセル弱サイブラストなどはやはり回避不能だったのだ。

解　説

X−MENにおいて、足払い攻撃をくらったキャラクターは、足払いやられポーズから寝ポーズになる。ここで寝ポーズをキャンセルして移動起き上がりや必殺技を出すことができるのだ。

前方移動起き上がりの移動中は、完全無敵状態で攻撃も投げ技もくらわないが、移動が止まり、行動可能になると同時に、無敵が解除される。そこで投げ合いを行った場合、理論上は互角である。相手の後方に回ったときには有利そうに見えるが、振り向き途中のキャラも内部処理的にはすでに振り向いているため、やはり互角なのだ。

後方移動起き上がりは、行動可能になる直前に無敵時間が切れるので、わずかながら完全無防備時間が存在する。相手から遠ざかるので、実際のリスクは小さいが、画面端に追いつめられたときなどに行うと、足払いなどの攻撃に一方的に負けてしまうのである。

足払いやられポーズ中も完全に無敵だが、たとえボタン連打のコマンドでなく3つボタン同時押しのコマンドのほうを入力しても、寝ポーズから移動起き上がりになるまでに、どうしても60分の1秒だけ無防備時間ができてしまい、無敵から無敵につなぐことはできない。この一瞬を狙って、攻撃をされると回避できないのだ。

また、寝ポーズからライジングアッパーカットのような必殺技を出そうとしても、同様に60分の1秒の無防備時間が存在する。

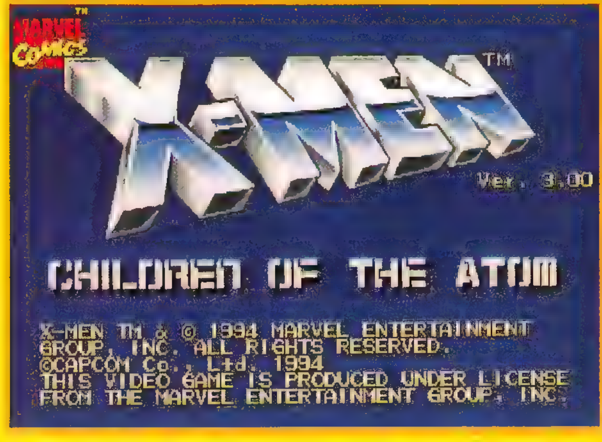
⬆⬇熱い闘いは、コンマ何秒の世界へ突入！　ゲームと言ってしまうには、あまりにシビア……。格闘アクションは、確立された一競技といえる！

おまけ講座　同時に投げ技を入力した時は？

条件的には五分五分だが、運が左右する

ゲームの内部では、1P側・2P側・1P側・2P側と交互に処理を行っているため、プログラム上では同時投げというものは存在しない。完全に同時に入力したときは、先に処理を行った側が勝つ。しかし、そのときどちらが先に処理をしているかは五分五分なので、同時投げは完全に互角である。しいていえば、運のいいほうとなるだろう……。

MUTANT TIMES
ミュータントタイムズ
No.1



CHILDREN OF ATOM の秘密

この副題を最初に決めたときは「CHILDREN OF ATOM」でした。ところが、キャラクターアップしてしまってから、「THE」がないと英語としておかしい、と言われてしまいました。これは専用に作ってしまっているので、同じ字体の「THE」はありません。さてどうしたものか？

もうこうなったら最後の手段だ！　小さな点を寄せ集めて作るしかない!!　という訳で、なんとあの「THE」だけで、200以上のキャラクター(点)が重なっているのです。

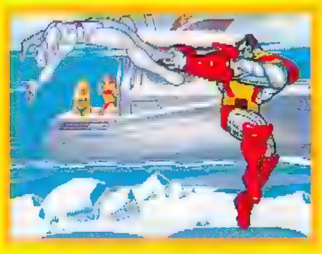
実は、そんな間違いがX－MENの中には、いくつかありまして、中でも傑作(？)なのは必殺技の「必」の字を入れ忘れていたのです。こんなに頻繁に使う、大事な字を忘れてしまうなんて……。

ですが、こちらは漢字の「心」にカタカナの「ノ」を重ねることにより、何とかなりましたが……。

ちょっとやばい話ー①

☆ライセンスはつらいよ☆

いや思ったよりライセンスの制約ってきびしいですね。

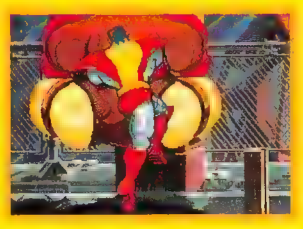


そのおかげでできなかった事も、たくさんあるなぁ。まぁ確かにウルトラマンが、足からスペシウム光線出したりしたらまずいもんなぁ。

でもね、ここだけの話、ゴリ押ししたところとか、シラを切ったところも結構あるんだよね。関係者にはずいぶん迷惑かけちゃいました。どうもすみません。

お出かけはスキップで？

コロッサスがスキップしながらお出かけ!?　これだけでも驚きだが、そのおともをするのが、なんとジャガーノートだというんだから、2度びっくり！　怪力同士、相通じるものがあるのだろうか…。



NINさんに大感謝!　臨時コーナー続出!!

実は、上のコロッサスおもしろ写真みたいなものを集めて、スポーツ新聞調に遊ぼうと思っていたのです。でも、それだけじゃ寂しいと思い、NINさんにコラム原稿をお願いしたら、いっぱい書いてくれたのです。どれもおもしろいネタだったし、ボツにはしたくなかったんで、このような形ですが、全部掲載させて頂くことにしました！　NINさんありがとう！

NINさんの開発日記 1

私の中では『X－MEN＝ストⅡ』だ!

私がプロジェクトを終えてぶらぶらしていた時の事です。

「ストⅡを作ってくれないか」「……(やはりきたか)」「X-MENというライセンスを買ったんだが、こっちをやってみるか?」

ストⅡはいつかやらなければならないであろう仕事だが、別にX－MENだからといって、俺の心の中ではストⅡだ。しかも、確かX－MENは、超人達の集まりだったはず。ストリートシリーズでは表現が難しい事もいろいろチャレンジできそうだ。

よし、やるぞ。

そう、私の心の中では「X-MEN」は「ストⅡ」なのです。

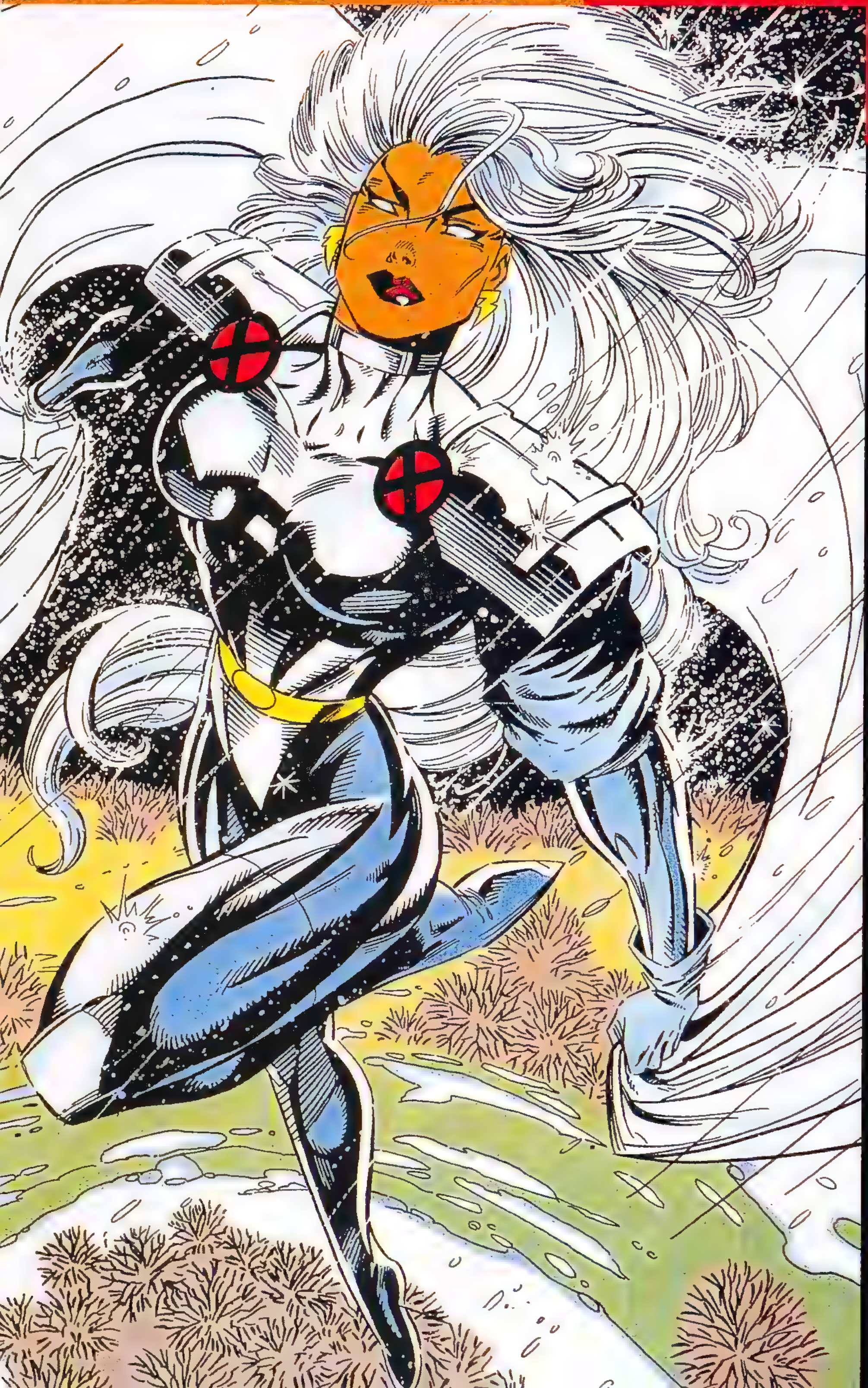
まずはX－MENを勉強しなければなりません。といっても出版されている本は英語ばかり。何が何だかわかりません。確かにかっこいいヤツは多いけど、いったい誰が悪役で、誰がヒーローなんだ?　全員悪人に見えるぞこりゃ?　幸いアメコミ関係に異常に詳しい人(しかも英語ができる!)がいたので、さっそくレクチャーを受けました。

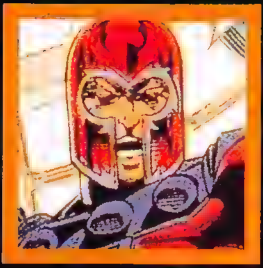
もう対戦格闘にするのは決定していたので、いろいろなキャラクターの性格、見た目のかっこ良さ、ゲーム的なバランスを考え、登場人物を決定していきます。ここでX－MENに詳しい人なら誰もが思うでしょう。「なぜガンビットを入れなかったんだ?」今の状況なら入れても良かったかなと思っていますが、当時は余りX－MENが知られていなかったので、ぱっと見たときにどんなヤツかすぐにわかって欲しかったからです。確かにガンビットは文句無しにかっこいいヤツですが、一見貧乏そうに見えるし、どんな事をするヤツかわからなかったもんで……。(②へ続く)

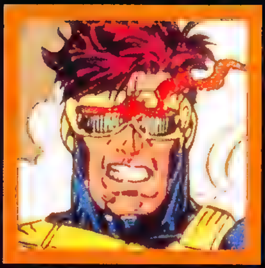
●確かに、ウルヴァリンなんか、悪人って感じのするキャラだよね。本当は気のいいおじさんなのに。

夕暮れの洋上で、真夏のビーチで、ミュータントたちの壮絶なバトルが繰り広げられる。癒しきれない心の傷を持つ者たちの、愛に飢えた者たちの、明日への希望を勝ち取るための闘いが……！　さまざまな過去を背負ったミュータントたちのプロフィールを公開する。

X-MEN MUTANT FILE







究極のタフガイ

WOLVERINE

DATA

本名:ローガン
国籍:カナダ
性別:男性
身長:5フィート3インチ(約160cm)
体重:195ポンド(約89kg)

デザイナーコメント

勝負だウルヴァリン! お前に俺の全生命力をぶつけてやる! あの死闘から7か月……、ヤツは今も元気でやっていることだろう。俺はヤツから与えられたことを一生忘れない! また、ウルヴァリン制作を手伝ってくれた皆さん、本当にありがとうございました。

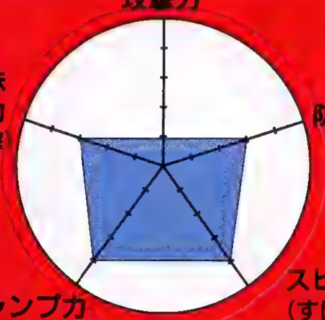
✸悪を斬り裂くバーサーカー

地上で最も硬い金属・アダマンチウムで全身の骨格を強化したミュータント。手の甲から伸ばしたアダマンチウム製の爪は、この世界のどんなものでも紙のように斬り裂いてしまう。

超回復力はミュータント特有の能力だが、中でも彼はずば抜けた自己回復能力を持ち、いかなる重傷を負っても死ぬことはないとまで言われている。老化速度も人よりゆるやからしい。

ケンカっ早くて、短気な性格の中年男。口もかなり悪く、本人は一匹狼を気取っている。だが、本当は仲間思いで、義理堅い男だ。

CHARACTERISTIC キャラクター特性



ダッシュ時のスピードは、出てくるキャラの中でトップクラス。しかし歩行時のスピードは、かなり遅い。Xパワーのバーサーカーチャージを使えばUPさせられる。攻撃力が今ひとつなので、敵に接近して、手数で勝負するしかない。

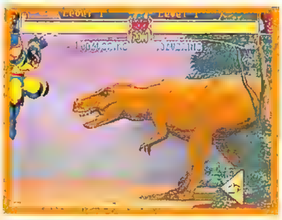
コンビネーション攻撃

ワルヴァリンは、キック、パンチなどの通常技を使った連続攻撃が得意。キックをキャンセルしてパンチを繰り出したりと、通常技がつながってしまうのだ。敵の懐に入りこんだら、ガンガン攻めまくれ！

三角飛び

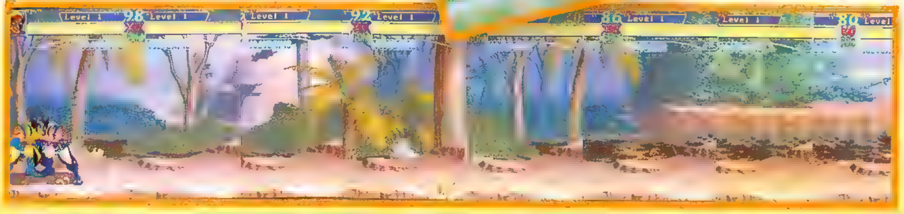
画面の端にきたら、レバーを逆方向に！　鮮やかな三角飛びが決まる。また、この技は、敵にジャンプ攻撃を当てた瞬間に操作しても、出すことができる。

HOME STAGE!! SAVAGE LAND サベッジランド



➡バーサーカー、ウルヴァリンにふさわしいパワフルなステージだ。

◀ROUGH SKETCH



「激闘！　サベッジランド」

太古の昔、地球に飛来した宇宙人。その彼らが造ったといわれる南極の実験の土地が、サベッジランドだ。

この場所では、絶滅したはずの恐竜たちが、我がもの顔でのし歩いている。当時の環境が今なお、そのままに残されているため、気候も南極とは思えないほど暑い。

必殺技

トルネードクロー

➡⬇⬊＋P

体を回転させながら上昇し、相手を吹き飛ばす技。パンチと連続で使うといい。また、この技が当たってから、パンチを連打すると攻撃力がぐんとアップするのだ。

ドリルクロー

レバー＋P＋K

全身を回転させて、相手に突っこんでいくド迫力技。最初にレバーで突撃方向を決定しよう。P＋Kは同じ強さのボタンでないとダメだ。弱だと飛距離が短く、強だと長くなる。状況に応じて使い分けよう。

ハイパーX

バーサーカーバレッジ

⬇⬊➡＋全P

両手を振り回して相手に襲いかかる、いかにもウルヴァリンらしい技。パンチ連打でさらに追い打ちをかけることができる。かなりのダメージを与えるかスキもできるので、ガードされたときの反撃が怖い。

Xパワー

バーサーカーチャージ

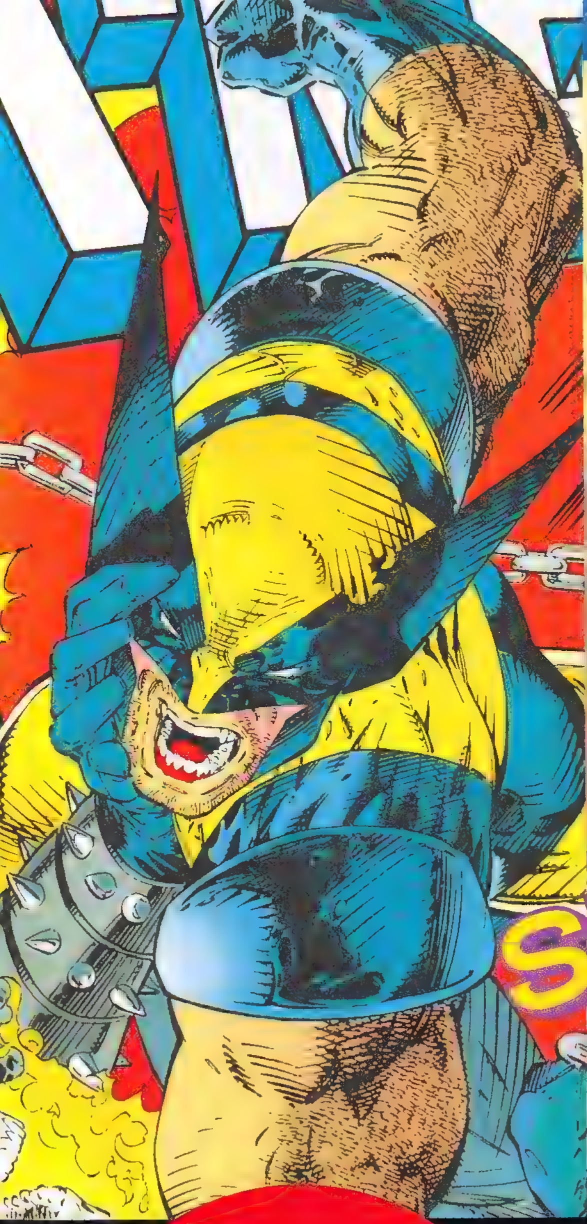
↓↙←+全P

移動、ジャンプ、ダッシュなど、すべてのスピードがアップする。特にダッシュの速さはまるで弾丸。通常技もスピードアップするので、連続攻撃がかけやすくなる。

ヒーリングファクター

↓↙←+全K

自ら勝ちゼリフで自慢するほどの自信技。体力を回復することができるのだが、回復量が少ないうえにスキが大きすぎるので、実戦ではまず使えない技である。



立ち中キック

立ち強キック

立ち弱パンチ

立ち中パンチ

立ち強パンチ

ジャンプ中パンチ

ジャンプ強パンチ

POSE COLLECTION ポーズコレクション

アダマンチウム製の鋭い爪で敵を貫き、斬り裂く。彼はあらゆるミュータントたちの中で、もっとも俊敏に動ける。そのスピードを武器に肉弾戦を挑むのが、ウルヴァリン流格闘の極意。
動きは激しく、躍動感に富んでいる。全身がひとつの武器となって、敵にぶつかっていく。ポーズにも派手なものが多く、魅せる闘いを展開している。

ジャンプ弱キック

立ち弱キック

ジャンプ強キック

不敵に笑うウルヴァリン。攻撃能力は特にない。弱P中K中K強P中Pで出せる。

隠し技のニヤリ

斜め下パンチ

中パンチ投げ

強パンチ投げ

ファイティングドール

PSYLOCKE

DATA
本名：ベッツィ・ブラドック
国籍：イギリス
性別：女性
身長：5フィート11インチ（約180cm）
体重：155ポンド（約70kg）

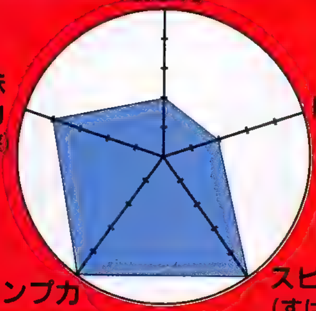
デザイナーコメント
他のキャラに比べ、彼女は余りにも地味でした。「よし！　地味だけど動きがかっこいいヤツにしよう！」と思ったものの、実力不足から、実現不可能でした。顔から波動拳を放つし……。こんな恥ずかしい彼女を使用して下さってありがとうございます。

西洋の女忍者

テレパシー能力を持つ美しきミュータント。自分の精神波を凝縮して放出し、相手の神経を混乱させる精神攻撃が得意だ。また、東洋武術の達人で、X－MENのメンバー中でいちばん身軽。華麗に闘うその姿は、いにしえの忍者を思わせる。

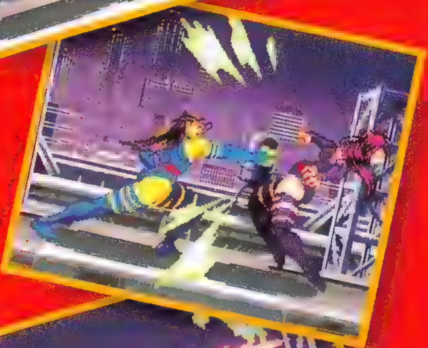
サイロックはアニメには登場しない、原作オリジナルキャラ。過去をあまり語りたがらないこともあって、どこかミステリアスな匂いをただよわせた女性だ。しかし、性格は非常にキツイ。もっとも、それだからこそ男顔負けの活躍ができるのかもしれないが。

CHARACTERISTIC キャラクター特性



[illegible]

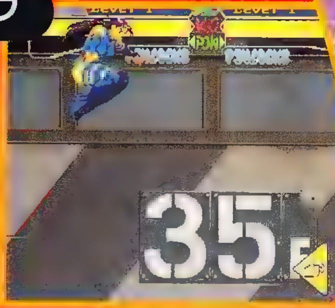
スピード、ジャンプともに、登場キャラの中では、かなりのハイクラス。しかし、非力ゆえに攻撃力が低く、敵を倒すには相当に手数を当てなければならない。また、ダメージも受けやすいので、敵の攻撃はかわしていくようにしよう。



コンビネーション攻撃

ウルヴァリンと同じく、通常技を使った連続攻撃が得意。特にキャンセル技からのコンボ攻撃が魅力で、弱P→弱K→中P→中K→強P→強Kの順に、6連発をくらわすことも可能だ!! リーチが短めだから、ダッシュで相手の懐に飛びこむのがコツ。

2段ジャンプ



ジャンプ中にレバーを上に入れると、2段ジャンプができる。相手の攻撃で吹っ飛ばされたり、投げられたときにも使えるぞ。上手に使って、闘いを有利に展開しよう。

SHFFK

HOME STAGE!! MOON NIGHT 香港シティ

▶ROUGH SKETCH

闘いの観客は冷たく光る月

「銀月の死闘」

香港シティ、夜のビル工事現場。静かな闇の中で、銀色に光る月だけが闘いの行方を見守っている。全ステージの中で、いちばん美しい場所ではないだろうか。

香港はサイロックにとって思い出深い場所だ。彼女は昔ここで、大事件に巻きこまれたことがあるのだ……。

必殺技

サイブレイドスピン

↓↘→+K

通常技がヒットした瞬間にコマンド入力すると、連続して出せる回転技だ。キックボタンの弱、中、強、どれを使うかで攻撃軌跡が変化する。ジャンプ中も使用可能。

サイブラスト

↓↘→+P

精神波を相手にたたきつける、サイロックの必殺技。精神波のスピードは遅いため、命中率は低いが、弱Pを押すと斜め下、中Pで真ん中、強Pで斜め上と撃ち分けることができる。ジャンプ中でも使用可能だ。

WAK!

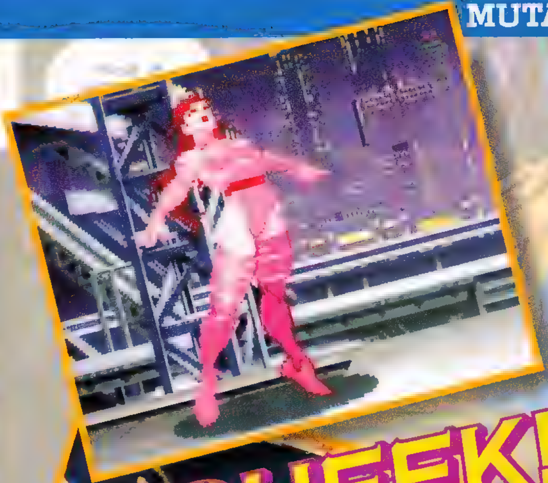
Xパワー

忍術

↓↙←+各ボタン

4体の分身が出現。本体の位置は押すボタンで決定される。弱Kは左端、弱Pは左から2人目、中K・Pは中央、強Kは右から2人目、強Pは右端。分身中にコマンド入力し直せば、位置は何度でも変更可能だ。

ハイパーX

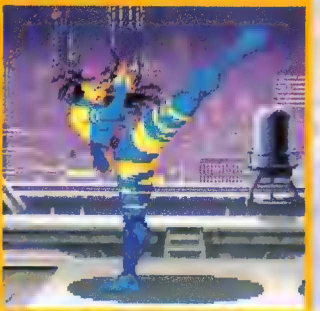


サイスラスト

↓↘→＋全P

サイコエネルギーで全身を包み、敵に体当たりする技。技が出ている間は、レバー＋Pで方向転換可能だ。超強力だが、技が出る前に無防備になってしまうのが唯一の欠点。空中でも使える技だから、ジャンプ中や吹っ飛ばされたときがコマンド入力のチャンスだ。

立ち弱キック



立ち中キック

立ち強キック

立ち中パンチ

ZZZZZ-SHATHK!!

立ち強パンチ①(②へ続く)

立ち強パンチ②

POSE COLLECTION
ポーズコレクション

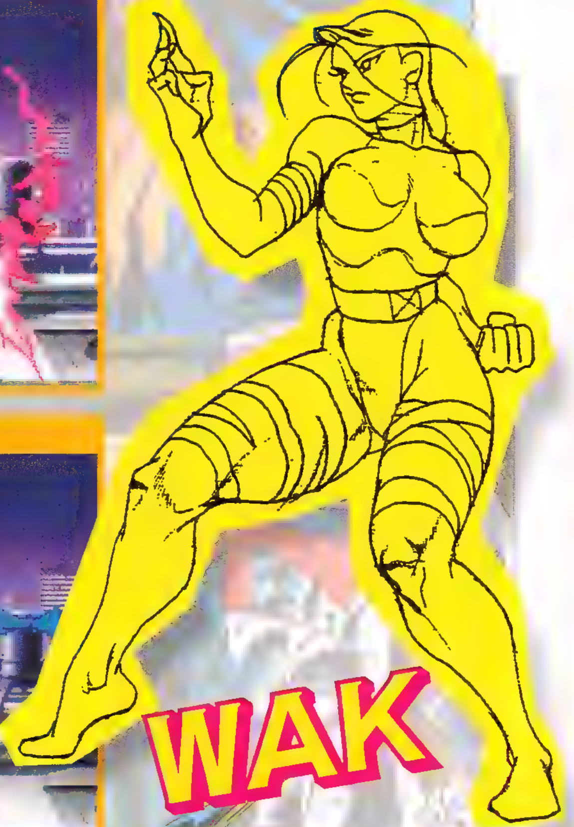
敵を見据える鋭い眼光、一部のスキもない見事な構え。闘っているときのサイロックは、もはや女ではない。獲物を狙う、しなやかで獰猛な獣に変わる。彼女は西洋の女忍者と言われるだけあり、小気味良い動きを展開する。一つ一つの技は小物だが、これらが鮮やかにつながり、一つの大きな技となって敵を襲う。特に足技系は迫力だ。

ジャンプ中パンチ

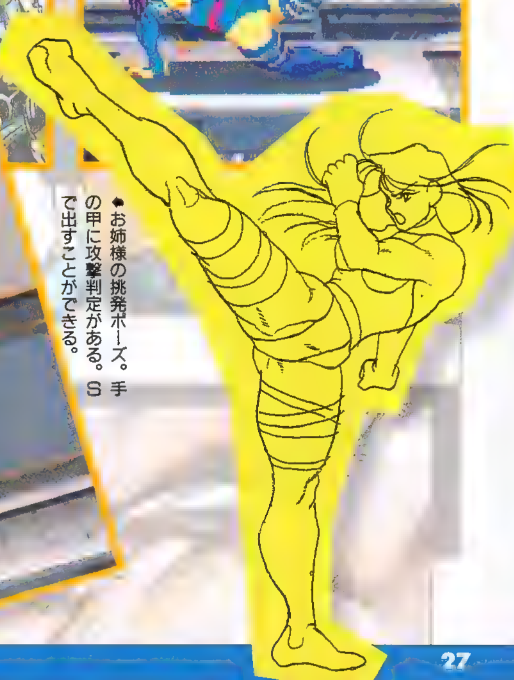
ジャンプ強パンチ

ジャンプ中キック

ジャンプ強キック



しゃがみ強キック



中パンチ投げ

挑発

←お姉様の挑発ポーズ。手の甲に攻撃判定がある。Sで出すことができる。

コマンドリーダー

CYCLOPS

DATA

本名：スコット・サマーズ
国籍：アメリカ
性別：男性
身長：6フィート3インチ（約190cm）
体重：175ポンド（約79kg）

デザイナーコメント

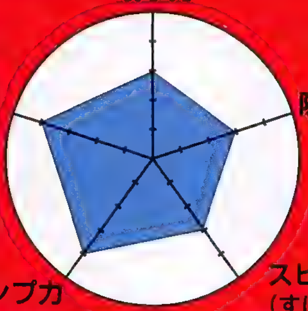
X−MENの開発は、とにかくハデに、とにかく壮快にと、その点を重視してキャラを作りました。企画の方もOKを出してくれたので、もーボタン一つでサマーソルトや光弾は出るは、あげくの果てに極太のレーザーまで……、思う存分作ってしまいました。

✹太陽とともに戦う男

体内で太陽光線を凝縮して、最強無敵の破壊ビーム「オプティックブラスト」を目から発射することができるミュータント。この光線があまりにも強力で自分で制御できないため、普段はルビー製サングラスを装着している。

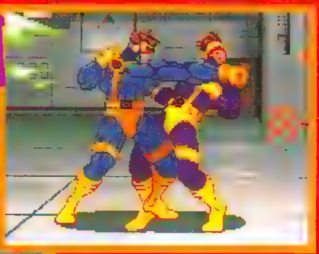
原作やアニメではいまひとつ目立たないが、経験豊富で頼りになるX−MENのリーダー。しかし、正義感と責任感が強すぎて、少し生真面目すぎるとの声も上がっている。とはいえ、仲間から尊敬されていることに変わりはない。メンバーの一人、ジーン・グレイと結婚している。

CHARACTERISTIC キャラクター特性



2段ジャンプを使いこなせ！

特筆すべきところもないが、特に悪いところもない。能力的に見た場合、可もなく不可もない平均的なキャラクターといえる。キャラ特性の2段ジャンプや、オプティック系の技をいかに使いこなすかが勝負のポイントとなる。

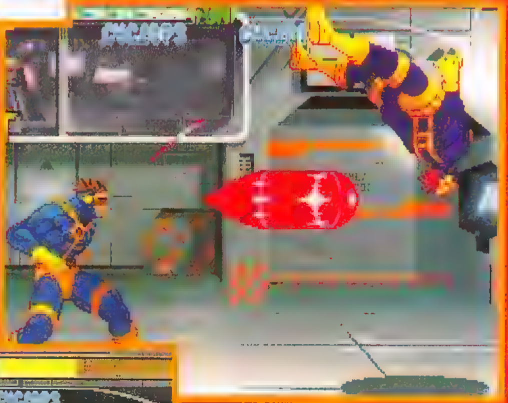


コンビネーション攻撃

弱中強という順番でボタンを押すとコンボ攻撃ができるのはサイロックと同じ。キャンセル技でつながるのは弱K→弱P→中P→強Pの順に4連発が可能。また、サイクロップスの強パンチは、目から単発でビームを出すことができるのだ。

2段ジャンプ

これもサイロックと同じ技。ジャンプ中にレバーを上に押して、空中で軌道変更してしまうのだ。相手のタイミングをはずしたり、ジャンプから飛び蹴りしたい場合に有効だぞ。

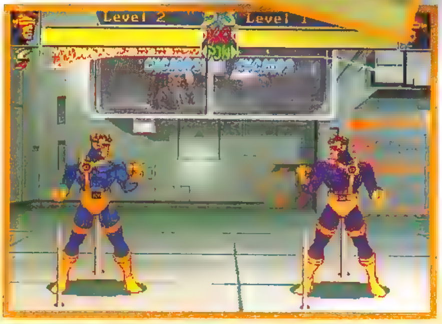


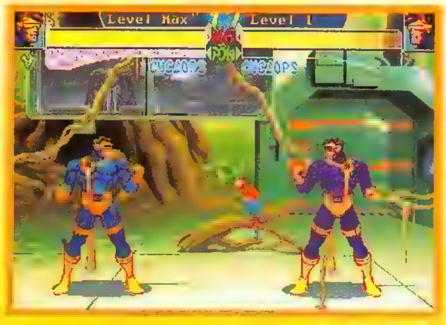
しゃがみ投げ

投げ技のひとつだが、相手がしゃがんでいても、関係なく当たってくれるのが嬉しい。敵の近くにきたら、●+中か強Kを押せ。受け身を取られたらおしまいだが。

▼ROUGH SKETCH

HOME STAGE!! DANGER ROOM デンジャールーム





「超えろ！ 覚悟のデンジャールーム」

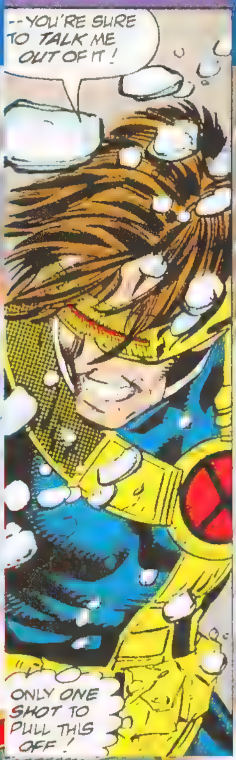
ここはニューヨーク州ウェストチェスター郡のX-MENの本拠地だ。「デンジャールーム」とは、地下に設置されたトレーニング場のこと。この中には、さまざまな戦闘シミュレーションが用意されている。X-MENのメンバーはここで体を鍛え、技を磨きあうのだ。

必殺技

ネックブリーカードロップ

→→強P+強K

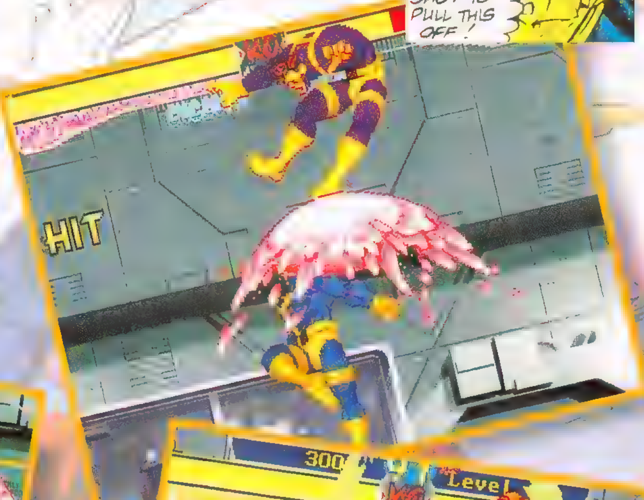
接近戦用も遠距離戦用も技があるのがサイクロップスの魅力だが、中距離になるととたんに技がなくなる。そんなときは、このダッシュ投げで懐に飛びこむのも手だ。



ラピッドパンチ

→→弱P+弱K

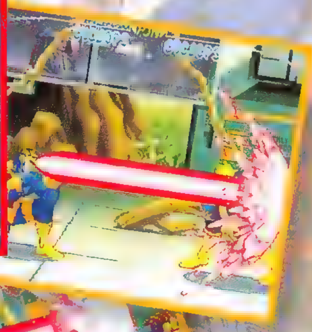
同じダッシュ技でも、こちらはコンボパンチ。ボタンを連打すれば、追い打ちもできるぞ。ネックブリーカードロップとどちらを使うかは戦況次第だ。

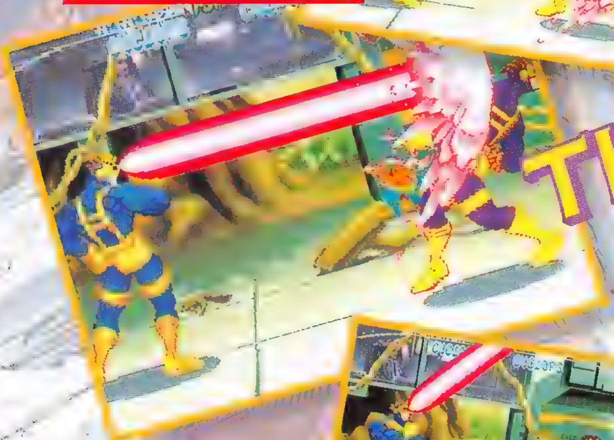


オプティックブラスト

↓↘→+P

もっとも頼りになる必殺技。空中でもどこでも出せるし、弱中強ボタンで方向も変えられる。この威力はかなりあるが、出るまでに多少時間がかかるのが弱点。



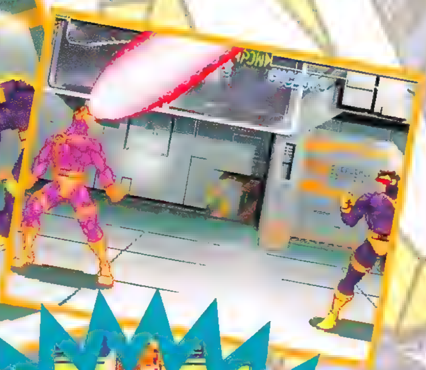


ライジングアッパーカット

→↓↘+P

接近戦で出すと効果的な技だ。対空技としても使えるが、タイミングがちょっと難しいかも。命中した後にパンチを連打すると、さらに追い打ちもできる。

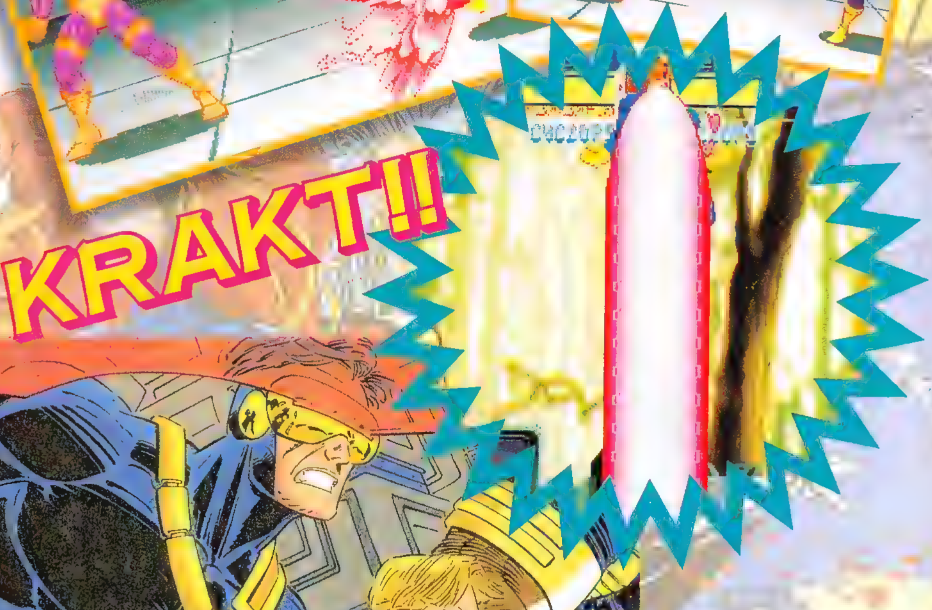
ハイパーX

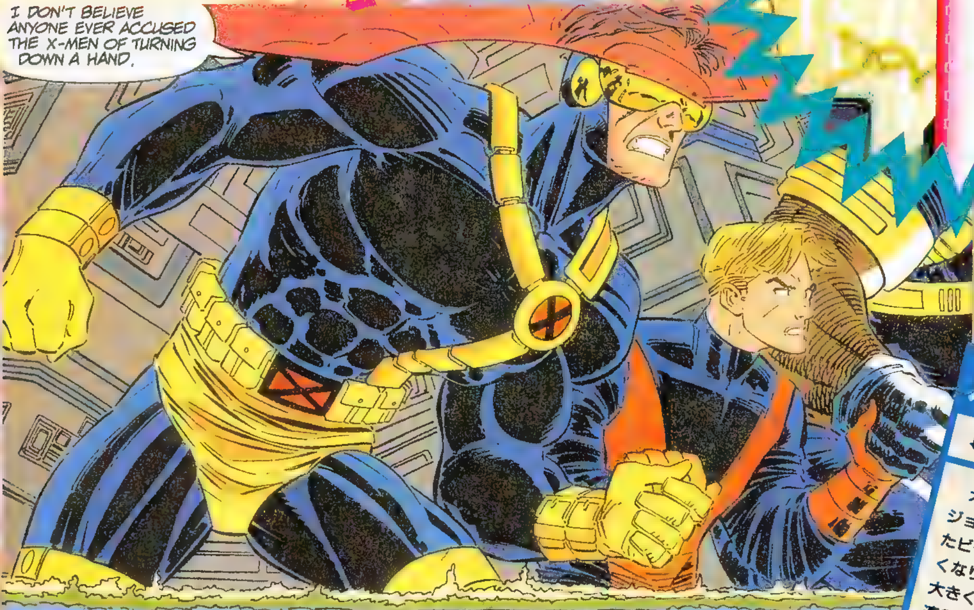


スーパーオプティックブラスト

⬇⬋⬅＋P

オプティックブラストと同じ技だが、方向転換をレバーでできるようになった。この技を使えば、サイクロップスにもはや死角は存在しない。ただし、ハイパーXなので、連発ができない。敵のHPが残り少なく削り倒せるときなどには、絶大な威力を発揮する。

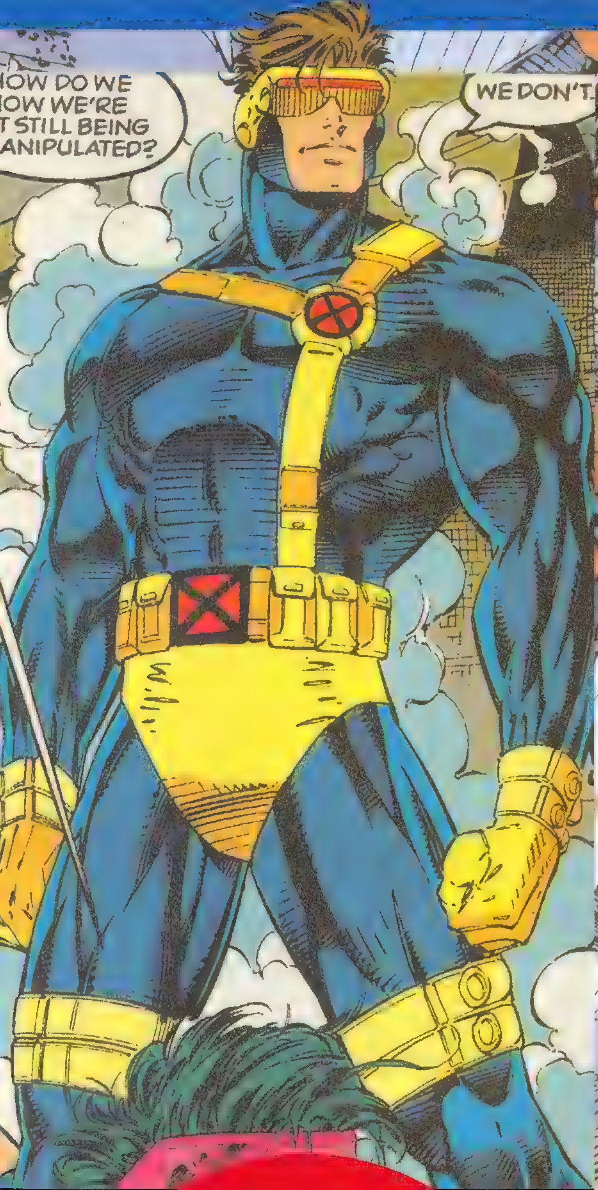




メガオプティックブラスト

⬇⬊➡＋全P

オプティックブラスト最強バージョン。エンピツのように細かったビームがまるで電柱のように太くなり、威力も判定も申し分なく大きくなった。もちろん、これも連発なんて不可能。文字どおり一撃必殺の、最後の最後のトドメに使う奥の手だ。



立ち中キック

立ち強キック

立ち強パンチ①(②へ続く)

立ち強パンチ②

POSE COLLECTION

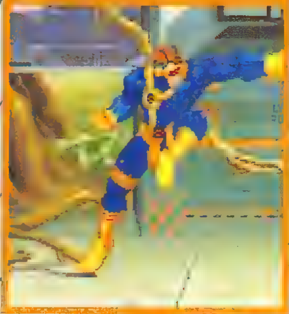
ポーズコレクション

サイクロップスの闘い方は非常にスマートである。彼の特殊能力である眼光ビームを最大限に利用し、無駄な動きをほとんど省いてるのだ。パンチ系もかなりビームに置き変わっている。そんな彼の闘いぶりは、しばしば観客の不満を買う。動きがなさすぎてつまらないのだ。もっとも、冷静な判断力がなければ、このような闘い方は不可能だが……。

しゃがみ弱パンチ

ジャンプ中パンチ

ジャンプレバー下中パンチ

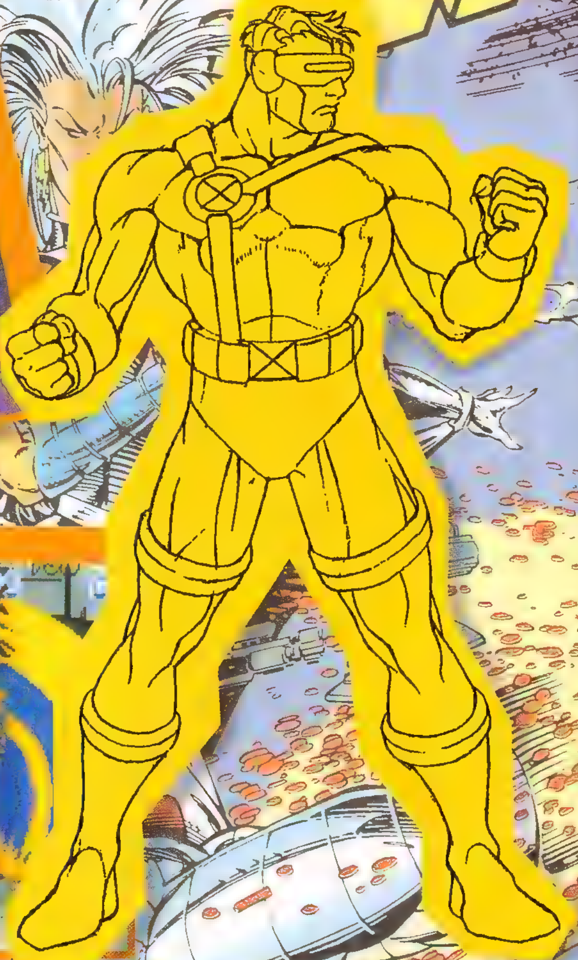


ジャンプ強パンチ

ジャンプレバー下強パンチ

ジャンプレバー下弱キック

勝ちポーズ



ジャンプ中キック

ジャンプ強キック

中パンチ投げ①(②へ続く)

中パンチ投げ②

強パンチ投げ

大自然の女神

STORM

DATA	本名：オロロ・マンロー
	国籍：アメリカ
	性別：女性
	身長：5フィート11インチ（約180cm）
	体重：127ポンド（約58kg）

デザイナーコメント
ストームちゃんは、当初ポニーテールだったんです。パーマよりおばさんぽくなくてよいと人気もあったのですが、マーヴルコミックスでは、あのパーマが代表的なヘアスタイルだという事で、そうなりました。髪型が決まるまでは、ハゲ頭の絵で仕事していましたよ。

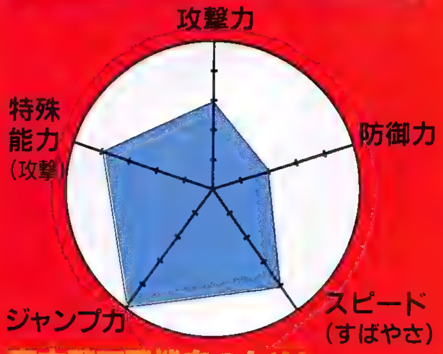
●天を味方に持つ貴婦人

天候を自由自在に操ることができるミュータント。風の力で空を飛び、竜巻や雷を起こして敵を攻撃する。その能力と、気高い性格から、仲間たちは彼女のことを女神と呼んでいる。

強い意思と使命感でメンバーを支えるサブリーダー。X－MENにすべてを捧げ、世界平和という理想実現のためには、自分の幸せなど犠牲にしてもかまわないとさえ考えている。生真面目なサイクロップスとは、正義感の強いもの同士、気が合うようだ。

しかしその一方で、閉所恐怖症という意外な一面もあるのだ。

CHARACTERISTIC
キャラクター特性



空中浮遊

飛行能力があるストームは、ジャンプ中にレバーを動かせば、左右に移動することができる。ちなみに、上下に動かした場合は、落下スピードが変化するのだ。よく画面を見れば、普通に立っているときでさえ、少し宙に浮いてるぞ。

空中戦で勝機をつかめ!

スピードと防御力は今ひとつなので、まともに闘っていては不利。そこで特性の飛行が重要になってくる。敵の動きが制限される空中を、自在に動き回ることができるのが大きい。XPゲージを早めにためて飛び立とう！

BRZZZT!

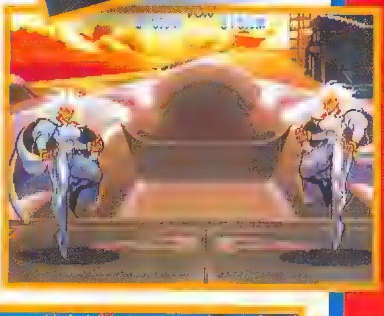
空中ダッシュ

他のキャラクターのダッシュ技と違って、どの方向にも移動できるのがポイント。この間も必殺技は使えるぞ。小回りをきかせたヒット&アウエイで、相手を混乱させよう。出し方は、全Pか全K。

SSHHHAA

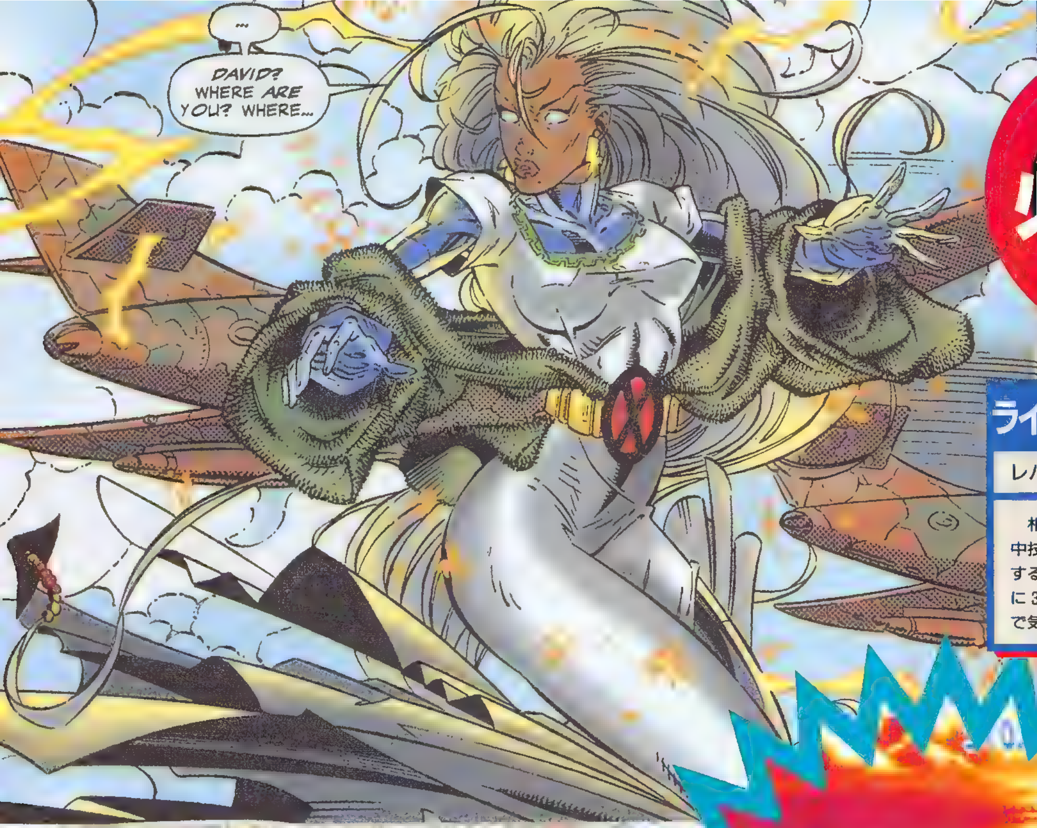
ROUGH SKETCH ▼

HOME STAGE!! ON THE BLACKBIRD
ブラックバード



「機上の攻防」

大自然の女神の闘いの舞台は、X-MENの超音速機の上。空を飛ぶ彼女にふさわしいようでもあり、メカニカルでミスマッチのようでもある。「ブラックバード」は超音速機の名前だ。夕暮れの大西洋に浮かんだ空母。そこに着艦した機体の上で、今まさに、死闘が始まろうとしている。



必殺技

ライトニングアタック

レバー＋P＋K

相手に頭から突っこんでいく空中技だ。突撃方向はレバーで決定する。出しやすい技だが、飛行中に3回使うと下に落ちてしまうので気をつけよう。

ワールウィンド

↓↘→＋P

手から竜巻を出して、相手を攻撃する。風を操るストームならではの必殺技だ。弱中強のどのボタンを押すかでスピードが変化するぞ。上下の軌道修正はレバーでできるので、ノーコンでも大丈夫？

ハイパーX

アイスストーム

↓↘→+S

画面全体に雹の嵐を巻き起こすダイナミックな技。出した後の硬直時間が長いのが欠点。また、ストームの技はほとんど空中でも使用できるが、これだけは使えない。

ライトニングストーム

↓↘→+全P

その名の通り、電撃の嵐が吹き荒れる。画面中に電撃が走るので、相手は逃げるに逃げられないという恐怖の技。さらにパンチを連打すると、攻撃力アップ。パワー消費はでかいが、ストームは通常技にも飛び道具があるので、パワーをためるのに苦労はしないだろう。

Xパワー

飛　行

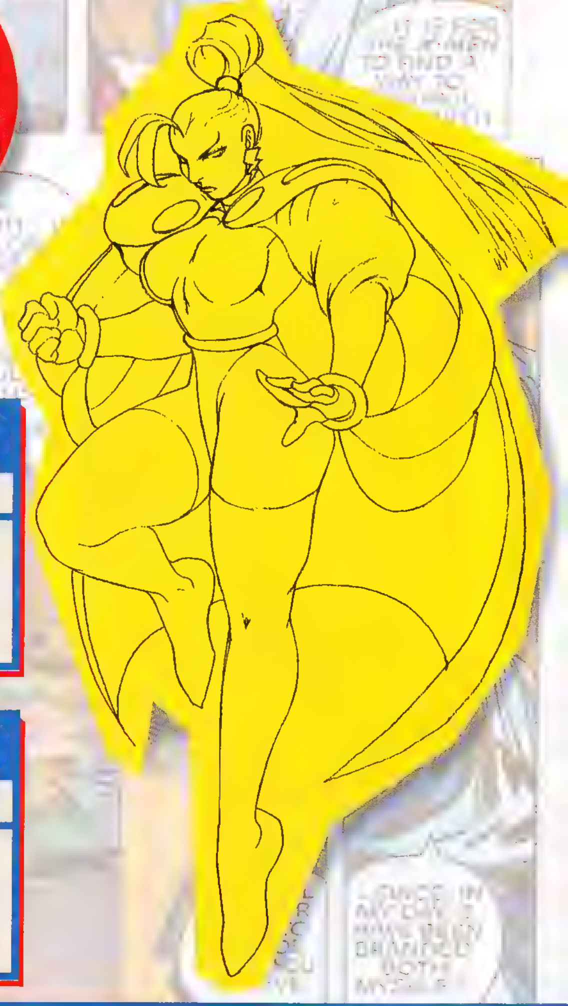
↓↙←+全P

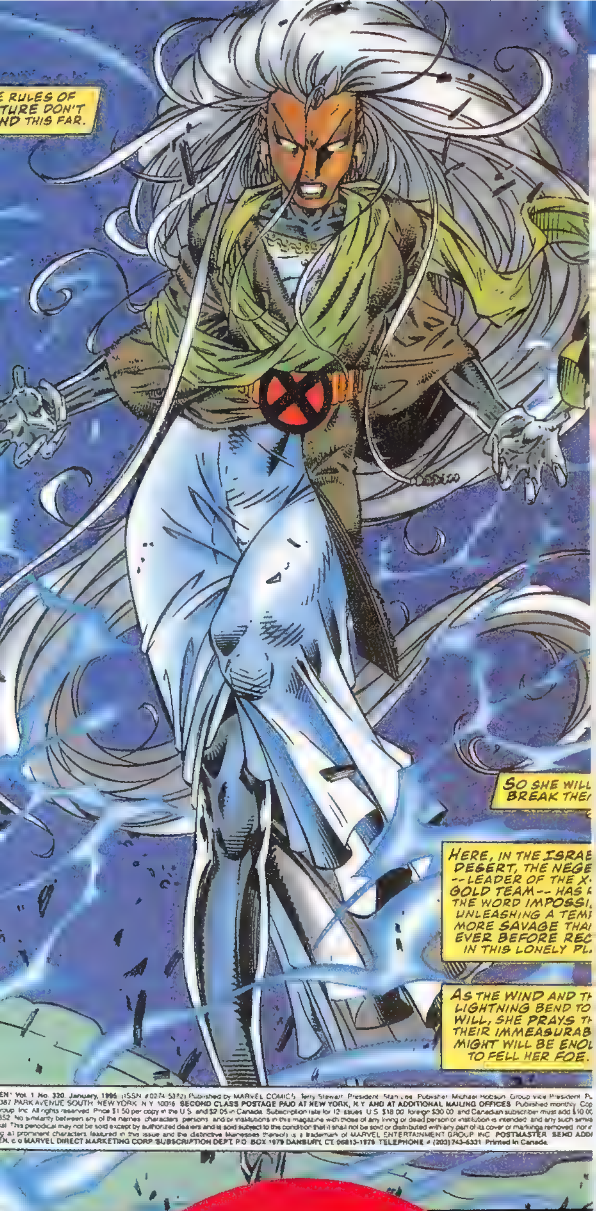
ただのジャンプ中の浮遊ではなく、一定時間、空中を自由に飛び回る技。レバー操作で上下左右どこにでも移動可能。もちろん必殺技を繰り出すこともできる。

風起こし（引き寄せ押しやり）

↓↘→+全Kか↓↙←+全K

強力な風で、相手を思い通りに動かしてしまう技。レバーを右に入れれば相手を押しやることができるし、左に入れれば引き寄せることができるぞ。





立ち中キック

立ち強キック

立ち強パンチ

立ち弱パンチ

立ち中パンチ

ジャンプ弱パンチ

POSE COLLECTION ポーズコレクション

天空を支配するストームは、風を操り、空を駆ける。彼女の軽やかな動きは、それだけで、一つの武器である。ストームの特殊性は、立ちポーズにも表れている。もちろん、通常技もかなり特殊だ。パンチで電撃、キックで竜巻を引き起こす。通常技がすでに飛び道具となっているのだ。そのおかげでバラエティに富んだ闘いを展開できるぞ。

ジャンプ中パンチ

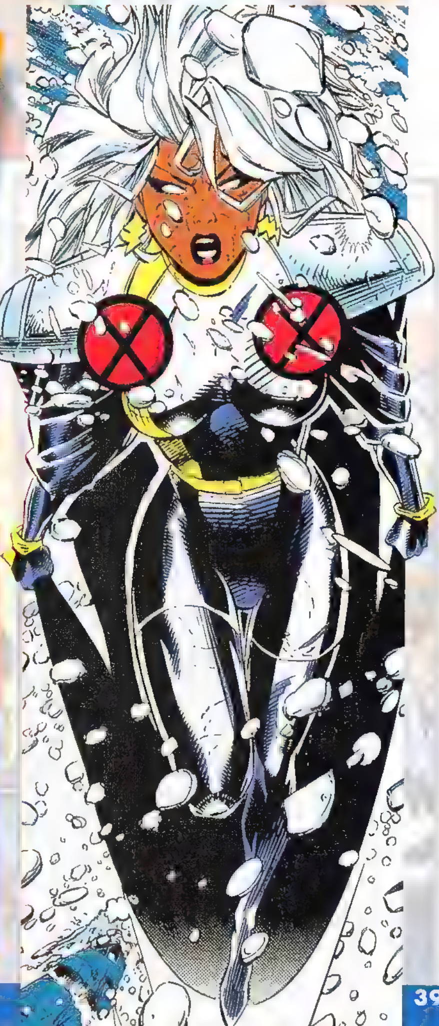
ジャンプ強パンチ

ジャンプ中キック

ジャンプ強キック

勝ちポーズ

強パンチ投げ



HOTなクールガイ

ICEMAN

DATA

本名：ボビー・ドレイク
国籍：アメリカ
性別：男性
身長：5フィート8インチ（約173cm）
体重：145ポンド（約66kg）

デザイナーコメント

毎日毎日、机に向かって延々と“パンツ男”を描き続ける日々でした。資料が少なくて結構、難儀しました。もう“パンツ男”は飽きたので、次は“ぱんちゅ娘”なんかが作りたいですね。（笑）

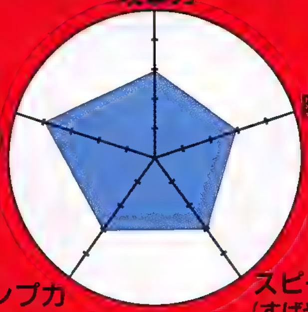
●氷塊を操るムードメーカー

その名の通り、氷を操るミュータントで、彼自身の体も氷と化している。アイスマンは、一瞬にして大気中の水分から氷を作り出し、敵を攻撃する事ができる。すべての氷は彼の支配下にあり、量も形も思うがままなのだ。

しかしその能力とはうらはらに、本人の性格はいたって明るい。どちらかといえば暗くなりがちなX－MENだが、彼の子供っぽく楽天的な言動がそのムードを救っているのだ。

アイスマンにもその事はわかっていて、意識してムードメーカーを演じている部分もあるようだ。

CHARACTERISTIC キャラクター特性



能力的には、サイクロップス同様平均的に高めで、かなり優秀である。加えて、特性のビーム耐性により、ビーム攻撃による削りを受けないのも大きい。総合的にみて、登場キャラの中で、1、2を争う強さを持っているといえる。

ビーム耐性

アイスマンには、ビーム攻撃は適用しない。ビーム攻撃が来たら、すかさずガードだ。ガードしていれば、ダメージはまったく受けないぞ。最強を誇るオプティックブラストすら弾いてしまうのだ! ただし、さすがのアイスマンもガードしなければ、直撃をくらってしまうぞ。

いろんなビームをはねかえす!

▲ROUGH SKETCH

HOME STAGE!! ICE ON THE BEACH ハワイ

「南海の大決闘」

ハワイへリゾートに来たアイスマンは、ビーチに大小さまざまな氷玉を浮かべて遊んでいた(迷惑な客だ)。久しぶりの休暇を思う存分楽しむアイスマン。だが、そんな彼を襲う、不気味な黒い影……。

常夏の南国の島を舞台に、アイスマンの氷塊がうなりをあげる!

美しき常夏の島に氷の嵐が吹き荒れる

必殺技

アイスビーム

↓↘→+P

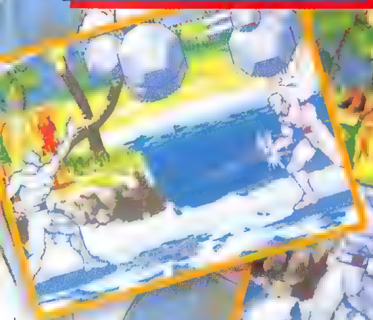
アイスマン唯一の氷を使わない技だ。弱で斜め下、中で正面、強で斜め上に打ち分け可能。またパンチ連打で、射出時間延長だ。空中での使用もできるぞ。

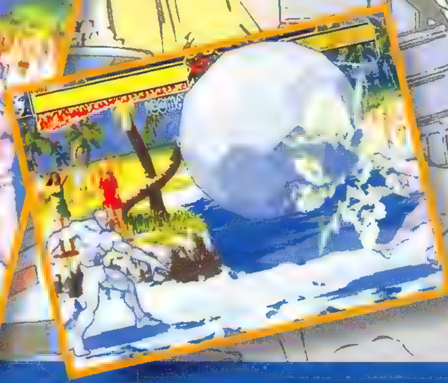
アイスアバランチ

P+K

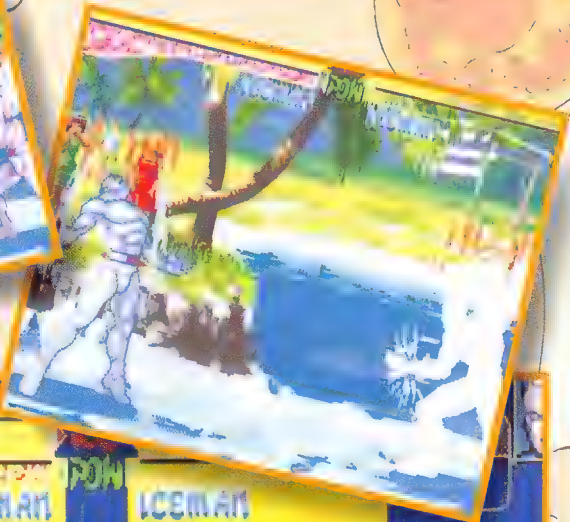
超巨大な氷玉を出現させ、上から落とす技だ。弱なら自分寄り、中で真ん中、強なら相手寄りに落とすことができるぞ。

これも空中で使える技だから、ジャンプと組み合わせて使うとより効果的。巨大な氷玉につぶれる相手の姿は、なかなか笑えるぞ。





ハイパーX



アークティックアタック

↓↘→＋全P

自分の体のまわりに無数の氷塊を生み出して、相手にたたきつける技だ。ただし、氷塊単発のダメージが小さいのが欠点か？　空中でも使えるが、離れていると当たりにくくなる。それよりは相手に密着して打ち出したほうが、ダメージを与えられるだろう。

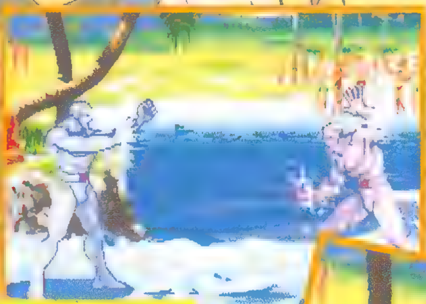
BLAM!!

Xパワー

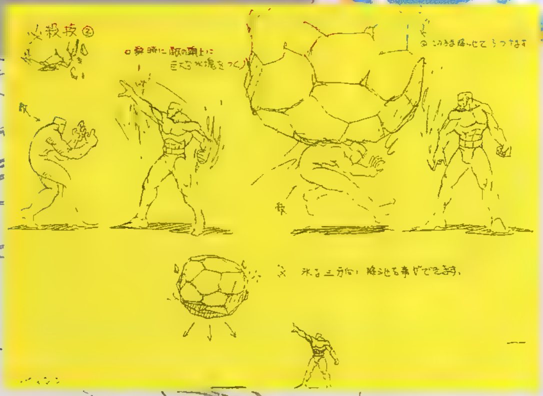
アイスフィスト

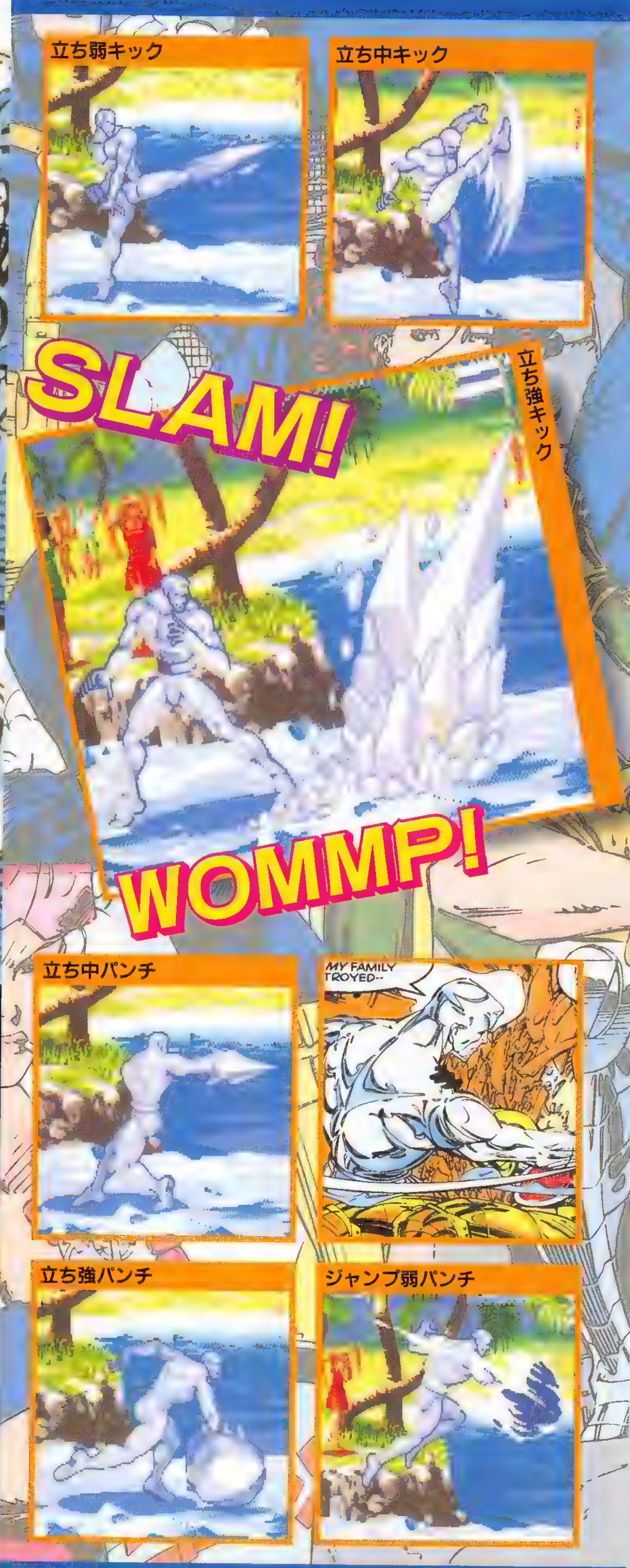
↓↙←＋全P

氷玉を腕に装着して、攻撃力を高める技だ。小・中パンチの攻撃力と判定がグーンとアップするぞ。パンチを連打すると攻撃力はさらに増大。空中での使用はできない。



BWOP!!





POSE COLLECTION
ポーズコレクション

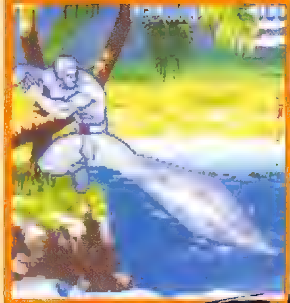
あらゆる物を凍てつかせ、あらゆる悪を凍結する。まるでガラス細工のように美しい身体を持つ男・アイスマン。彼の攻撃は、やっぱり冷たい。氷塊を手の先につけてのパンチや、大地を凍らせるキック。小さな雪玉を降らせたり、腕を鋭い氷の刃にすることもできる。特にすごいのは投げ。投げた相手を凍りづけにしてしまうのだ。

ジャンプ中パンチ

ジャンプ強パンチ

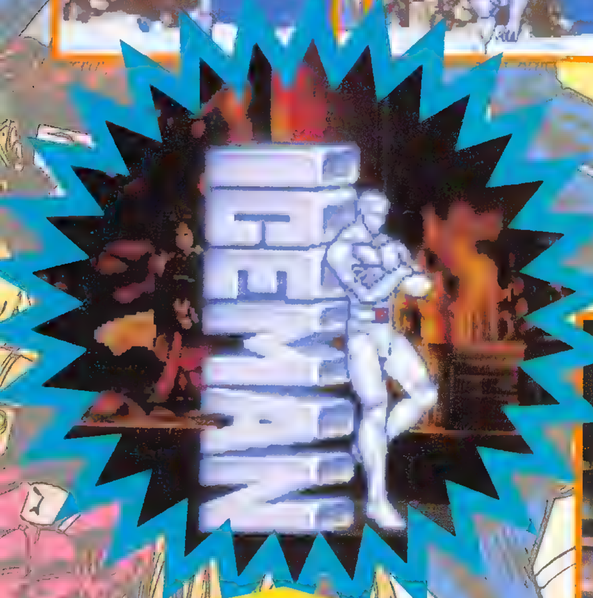
ジャンプ弱キック

ジャンプ中キック



ジャンプ強キック

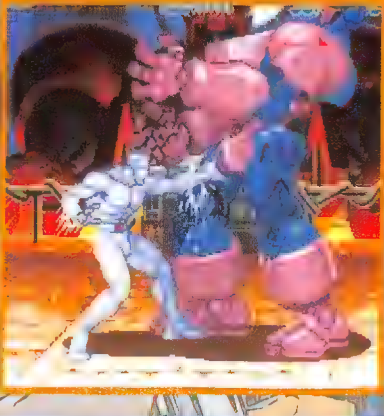
しゃがみ強キック



強パンチ投げ

⬆➡敵の体をつかみ、持ち上げたかと思うと氷にたたきつける！　力持ちだったんだ……。

中パンチ投げ①（②へ続く）



中パンチ投げ②

鋼の肉体

COLOSSUS

DATA

本名:ピーター・ラスプーチン
国籍:アメリカ（以前はロシア）
性別:男性
身長：7フィート5インチ（約198cm）
体重:500ポンド（約227kg）

デザイナーコメント

殿様のようにとがった肩パッド、赤い長ぐつ、赤いパンツという、きわめて変わった服装で体形はハト胸のムキムキマン！　色彩感覚もよく、赤、青、黄色の三原色！　基本的には特にすぐれた能力（ビーム・レーザーなどを出す）はないが体を使ったワザが多数ある。

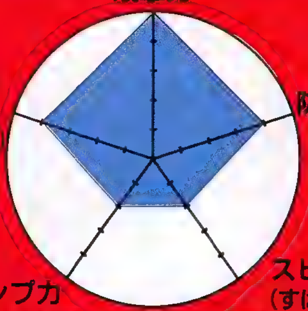
✹心優しき、鋼戦士

全身を鋼鉄と化すことができる怪力自慢のミュータント。その肉体は、戦車砲の直撃をくらったとしても、耐え抜くことができるという。

かつてはロシアの農場で、家族とともに平和に暮らしていた。詩を詠唱し、絵を愛する優しい心の持ち主だ。だが、家族を次々に亡くしてから、芸術に触れることをいっさい止めてしまった。今はただ、世界に平和が訪れることだけを待ち望み、日々戦っている。

普段は礼儀正しい好青年で、性格もおとなしいのだが、一度怒りだすとすさまじいパワーを発揮する。

CHARACTERISTIC キャラクター特性



力まかせにひたすら前進！

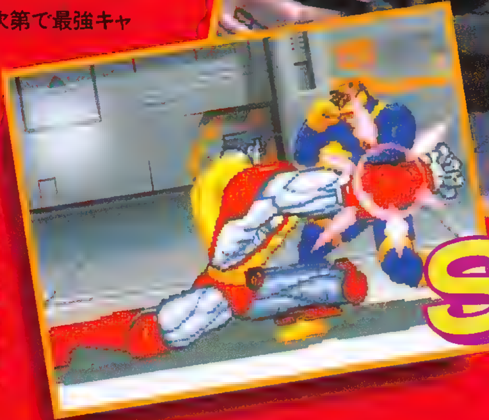
鋼のボディーからも見て取れるように、典型的なパワーソルジャー。攻撃力・防御力の高さを生かした闘い方を心がけよう。また、決して俊敏とはいい難いが、スキだらけというほど遅い動きでもない。闘い方次第で最強キャラにも……。

つかみ上げ

ボディリフト技。レバーを下に入れながらPを押すと、ダウンした相手をつかみあげることができるのだ。コロッサスのパワーで地面にたたきつけられたら、大打撃間違いなし。大技で相手をダウンさせたら、こいつで追い打ちをかけよう。

ガード削り

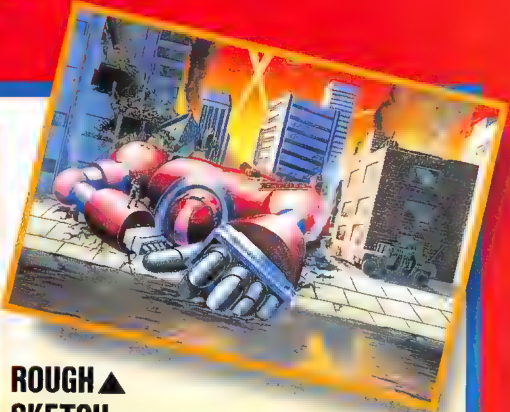
Xパワーがたまったコロッサスは、まさに鋼の重戦車となる。ごく普通に通常攻撃を繰り出して、相手にガードされた場合もダメージを与えることができるのだ。彼の怪力の前にはガードなど無意味。弱パンチや中パンチでトドメをさせたら愉快だぞ。もちろん、Xパワーは消費しない。



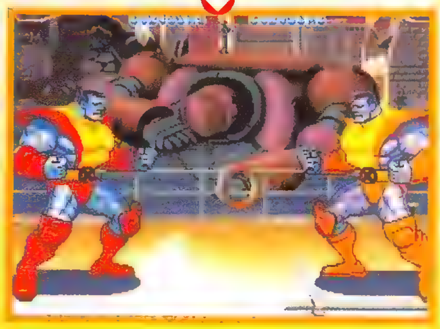
HOME STAGE!! MUTANT HUNTING ロサンゼルス

「激突！鋼鉄の市街戦」

平和なロサンゼルス市街を我がもの顔にのし歩く鋼鉄の軍団。センチネル軍団のミュータント狩りだ。ミュータントのすべてが悪人ではないのに……。いわれなき迫害にコロッサスの怒りが燃え上がる。
いま、鋼の肉体と、鋼鉄の軍団が、夕闇に紅く彩られたロサンゼルスで激突する！



ROUGH ▲ SKETCH



必殺技

ジャイアントスイング

↓↘→+P

前進しながら相手につかみかかる力押しの技。出だしにスキができるが、うまく決まれば相手の体力ゲージをかなり減らせるぞ。レバー回しとパンチ連打を組み合わせて、さらに攻撃力アップだ。ちなみに、コロッサスの技はスーパーダイブ以外、空中では使えない。

パワータックル

↓↘→+K

パワーを使わない必殺技。鋼の肉体で突進して、相手を跳ねとばすぞ。敵が空中に逃げても容赦なしだ。タックルしている間は、飛び道具を跳ね返すことができるのも魅力だ。弱中強で、突進方向が違う。

Xパワー

スーパーアーマー

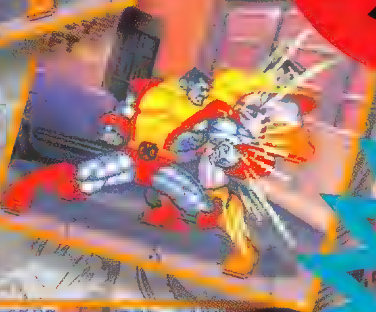
↓↙←＋全P

ただでさえ硬い肉体をさらに強化。まさに鋼鉄の塊と化して、敵の攻撃を受けながらも動く事ができるのだ。効果時間が少し短めなのが残念。

コンビネーションキック

弱P中K強P

いわゆる順番押しのコンボコマンド。通常技でのコンビネーションが苦手という人に便利な必殺技だ。これで隅に追いつめて、ジャイアントスイングでトドメだ。

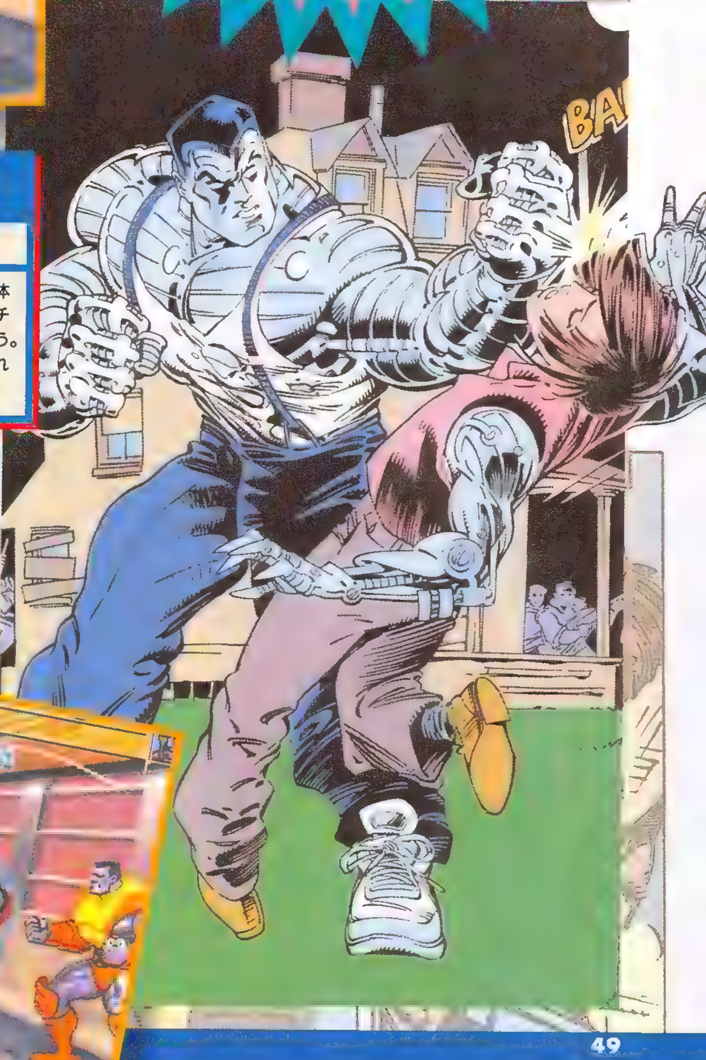


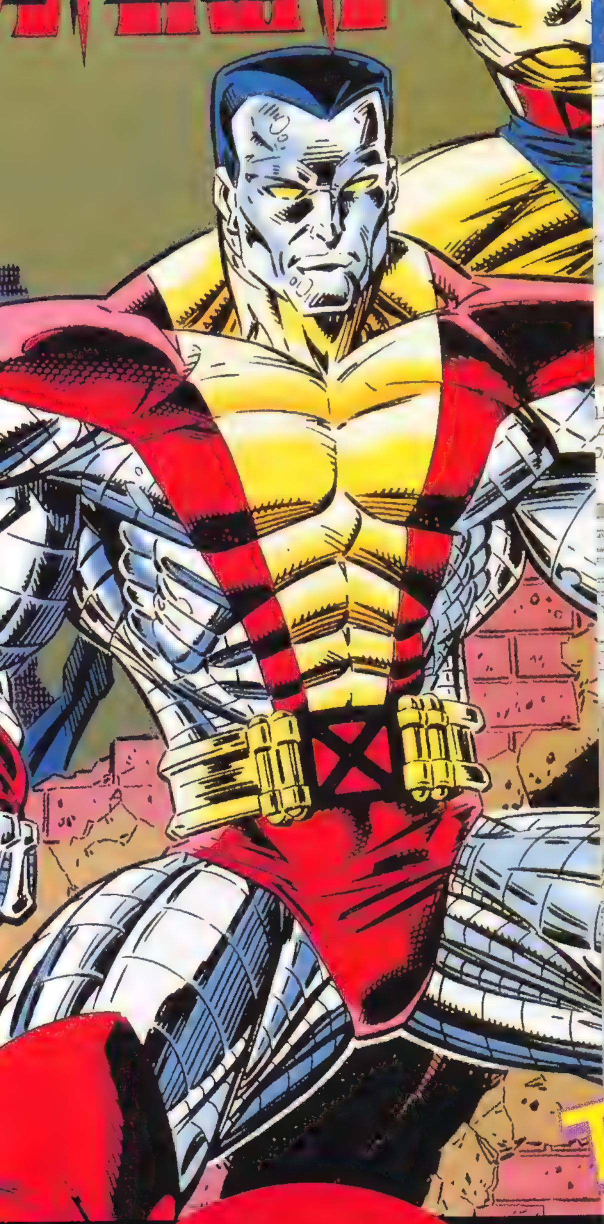
ハイパーX

スーパーダイブ

↓↘→＋全P

空高く昇って、まっ逆さまに体当りする技。レバーの下とパンチボタンで落下ポイントを決めよう。パワーをかなり消費するが、それだけの効果がある技だ。

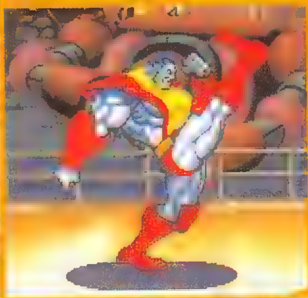




立ち弱キック

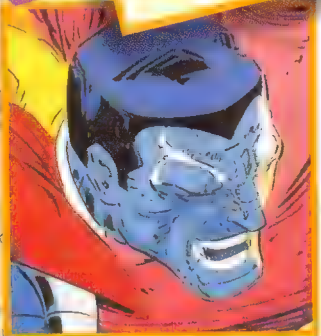
立ち中キック

立ち強キック



立ち弱パンチ

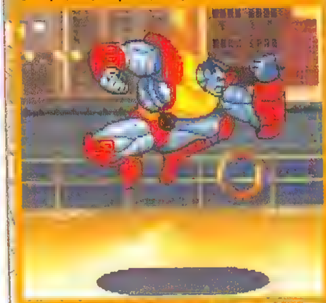
ジャンプ強パンチ



ジャンプ弱パンチ

立ち中パンチ

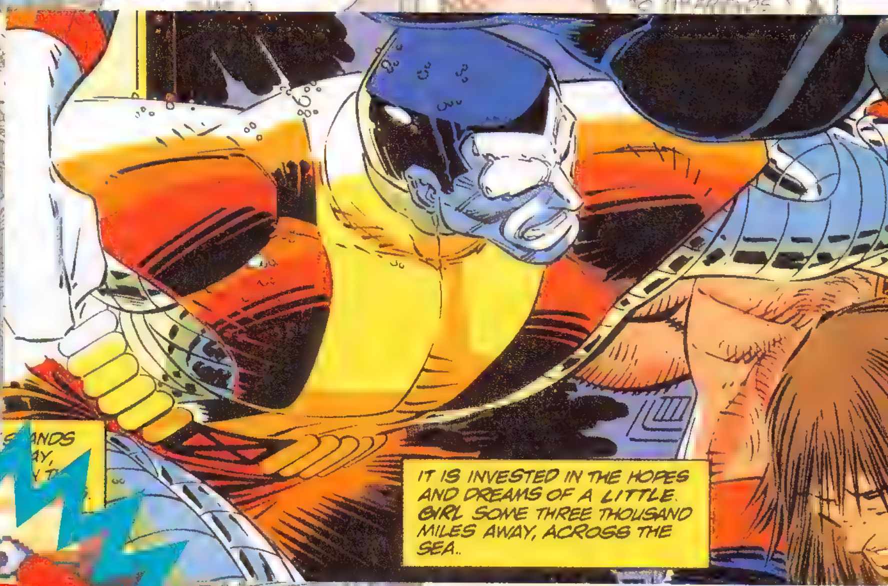
ジャンプ中パンチ



POSE COLLECTION ポーズコレクション

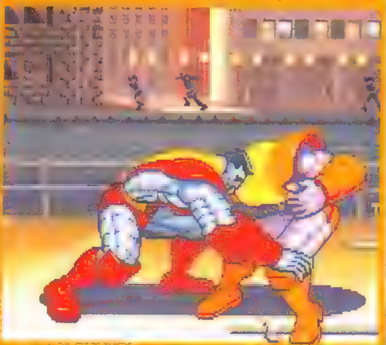
鋼の体に、聖者のごとき純粋な心を持つコロッサス。その巨体にはロボット並みのパワーが隠されている。彼の闘い方は力まかせ。少々の攻撃は根性で跳ね返し、とにかく前進。接近したら殴る！　そのすごいパワーには、ガードすら効かない。まさに最強の男。ただし、力で押す技が多いため、ポーズ集としてはつまらないものが多くなってしまった。

ジャンプ強キック

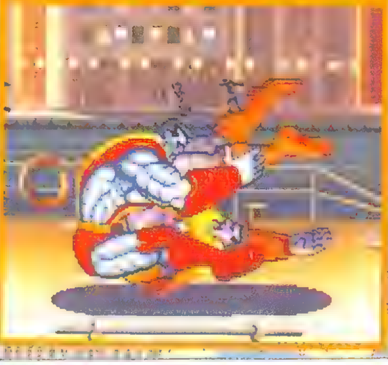


ジャンプレバー下強パンチ

ジャンプ中キック



中パンチ投げ①（②へ続く）



中パンチ投げ②

ジャンプ弱キック

異次元の魔女

SPIRAL

DATA

本名：スパイラル
国籍：異次元
性別：女性
身長：？
体重：？

デザイナーコメント

カプコンの変キャラ担当のマツムラです。スパイラルを作って以来、変なキャラクターしかまわってこなくなりました。本人は真面目にカッチョ良く作ったつもりなんですけどねえ。ちなみにしゃがみ大パンチは、ジャガーノートに負けないように作りました。

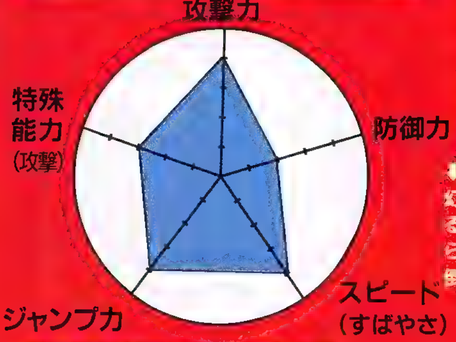
血塗れの傀儡

モジョーが支配する、異次元空間モジョー・ワールド。何よりも娯楽が優先され、それを提供したものが権力の座に着ける不可思議な世界。スパイラルは、このモジョー・ワールドから送られてきた人造生命体なのだ。

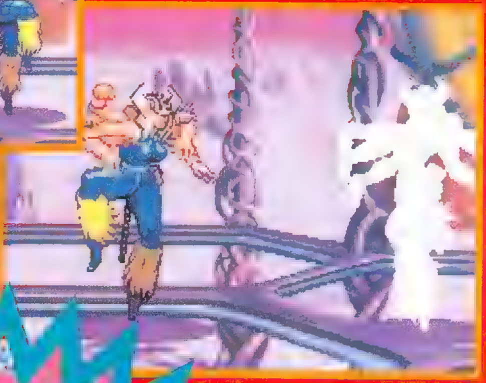
彼女の使命は、より刺激的な娯楽を異次元空間に提供すること。そのために、スパイラルはマグニートーの手下として、「X－MEN」のメンバーと死闘を演じているのだ。

スパイラルはモジョーの手下だが、敵を傷つけたり、苦しめることに、彼女自身、喜びを見いだしているようだ。

CHARACTERISTIC キャラクター特性



⬅⬇スパイラルは、超特殊な必殺技が使える。必殺技で相手が混乱したスキに、通常技を使ってダメージを与えるのが効果的。戦略が重要なキャラだぞ。



⬇6本の手が妖しく動いて、相手を幻惑する。彼女の踊りから逃れられるものはいない。何がなんだかわからないうちに、気がついたときには倒されているだろう。

相手を惑わす妖しき舞踏

個性的なキャラが多い中で、一際異彩を放っているのがスパイラルだ。一応データを掲載したが、とてもこれだけで判断できるようなキャラではない。特殊過ぎるのだ。強いと思うか弱いと思うかは、プレイヤー次第。実際に使ってみてくれ。

超特殊攻撃

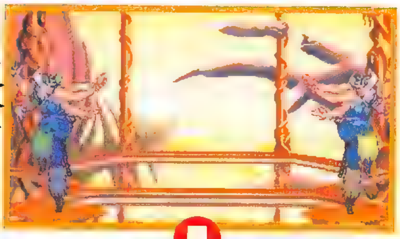
異次元の存在であるスパイラルは、特殊能力を持つミュータントたち以上に、奇怪な攻撃を仕掛けることができる。リーチが長いうえ、6本も手がある彼女は、ただのパンチでも同時に6発ヒットさせることができるのだ。かなり高めに設定された攻撃力に加え、超特殊にして多彩な必殺技を持っている。しかも彼女の場合、それらを組み合わせて闘うことも可能だ。力ではなく、テクニックで相手を倒すキャラクターの好例といえるだろう。

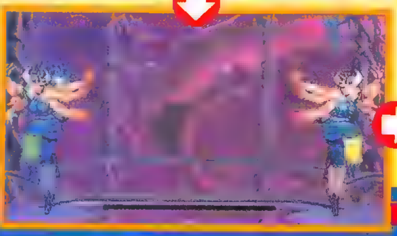
HOME STAGE!! MOJO WORLD モジョー・ワールド

「超次元モジョー・ワールド」

モジョー・ワールドを支配する知的生命体は、人間とナメクジをあわせたような不気味な姿をしている。彼らは、バトルステージに姿を見せることはない。だが、どこかでこの闘いを、超一級の娯楽番組として楽しんでいるに違いないのだ。いや、「X-MEN」の闘いがすべて、記録されているのかも……。

ROUGH▲
SKETCH





この世界では死闘さえ娯楽だ

必殺技

剣とばしⒶ

P

前方に向けて、剣を一本飛ばす。弱、中、強、どのボタンを押すかで、スピードが変化する。

ダンシングソード

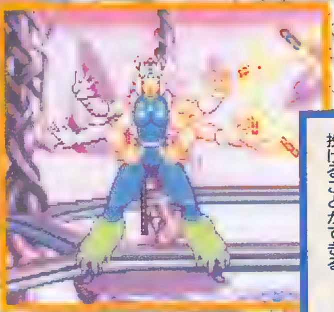
→↘↓↙←＋全P

自分の周囲に剣を出現させる技。この後に入力するコマンドで、さまざまな攻撃ができる。空中での使用可。他の技と組み合わせて使うと、特に効果的な技だ。

シックスハンドグラップル

↓↑＋P

空中の相手を問答無用で吸いこみ投げ。P連打＋レバーで、左右に移動できる。空中での使用不可。

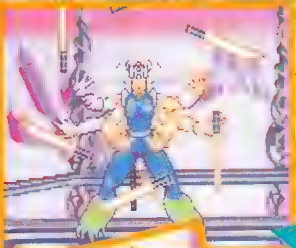


剣とばしⒷ

↓↘→＋P

6本の剣を一度に投げつける。弱で真下、中で正面、強で真上に投げることができる。

Xパワー



旋回!!

ホーミング!

死を呼ぶ舞踏!

剣とばしⒸ

↓↘→＋K

Ⓑと同じく6本いっせいに飛ばす技だが、各ボタンの効果が全然違う。弱は前方に飛ぶだけだが、中は剣が旋回する。そして強は、6方向に打ち出すことが可能だ！

ダンス

↓↙←＋ボタン（6種）

踊りで相手を幻惑する技。レバーの後にどのボタンを入れるかで、ダンスが変化し、その効果も変わってくる。詳しくは右ページ参照のこと。すべて空中で使える。また、他の必殺技との組み合わせも可能だ。

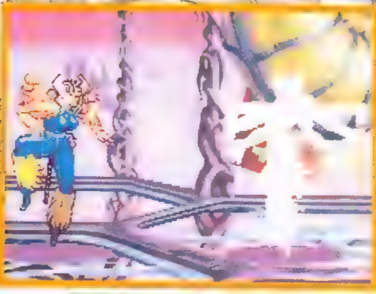
 ボタン・レバー操作の表示記号は8～9ページの上段をご覧ください。

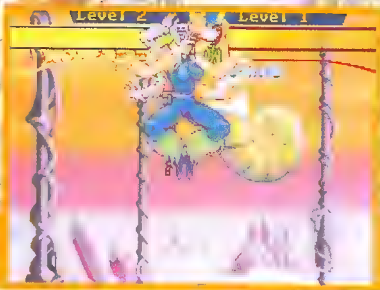
ハイパーX

メタモルフォーゼ

↓↘→＋全P後、敵の近くでP

極悪非道な変身攻撃。登場キャラすべてに変身して敵をズタボロにする。輝く時にも攻撃判定あり。





位置交換

↓↙←＋弱P

一瞬のうちに、自分と相手の位置を入れ変えてしまう技。CPUには、あまり効かない。

テレポート

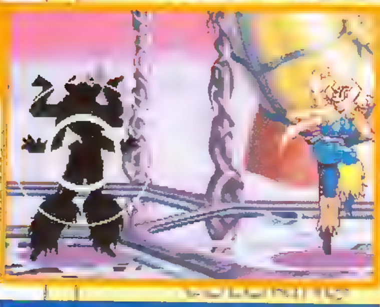
↓↙←＋中P

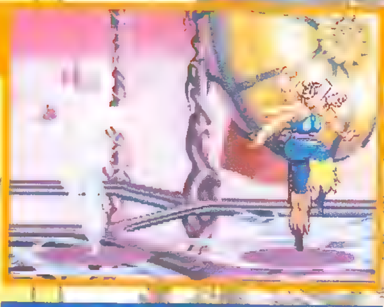
相手のすぐ側に出現。コマンド入力後に押すボタンで位置を決定。

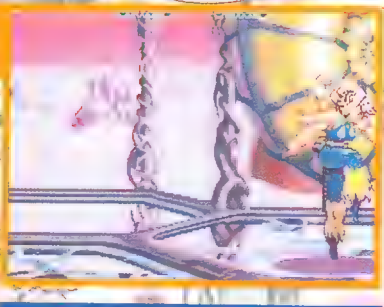
急降下

↓↙←＋強P

空中にいるときにしか使えない。ジャンプやスーパージャンプした後に急降下できる。







攻撃アップ

↓↙←＋弱K

攻撃力がアップする。そのかわりに、防御力はかなり低下してしまう。

スピードアップ

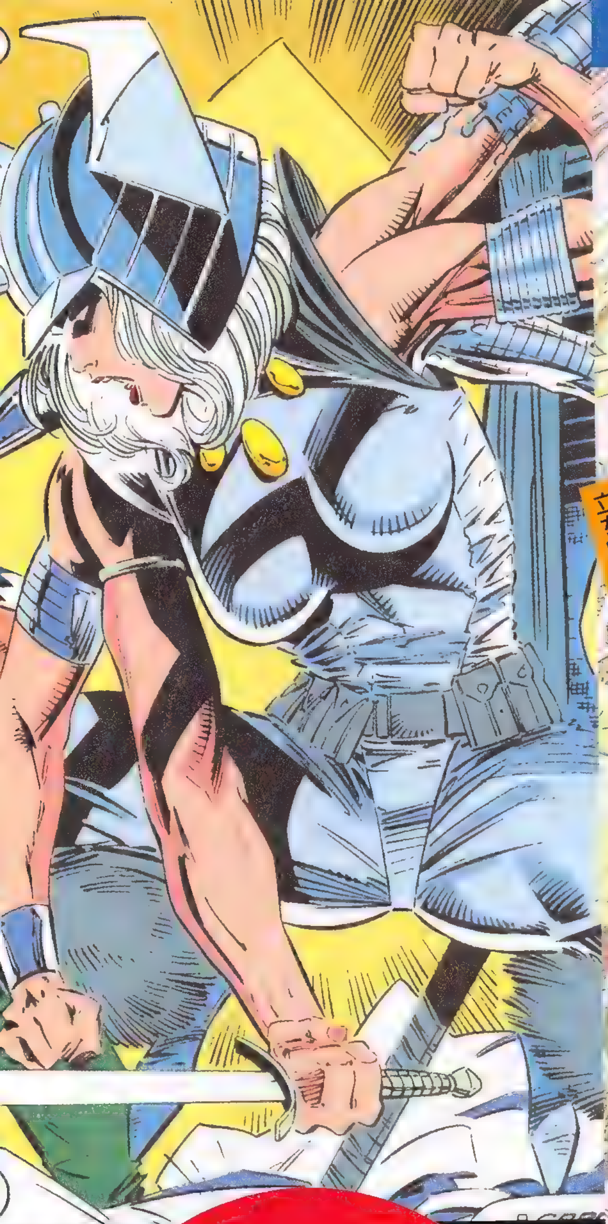
↓↙←＋中K

地面を移動するスピードがアップする。ただし、ジャンプスピードは低下する。

透明化

↓↙←＋強K

全身を透明化する技。何故か背景も消えてしまうので、相手に位置がばれてしまう。

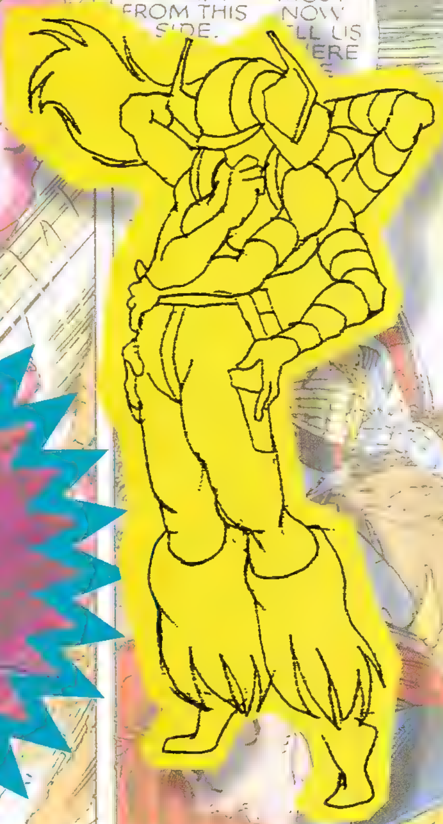


POSE COLLECTION ポーズコレクション

スパイラルにとって、すべての闘いは茶番である。退屈な人生を少しだけおもしろくする遊び。主人であるモジョーに提供する、最高に楽しい娯楽番組。ゆえに彼女は、勝敗よりも見せる闘いをすることにこだわる。逃げまどい、苦しむ敵の姿を演出するため、人々を幻覚に誘い、翻弄する。そして、6本の腕で少しずつ体力を削り、なぶり殺すのだ。

しゃがみ強パンチ

ジャンプ強パンチ

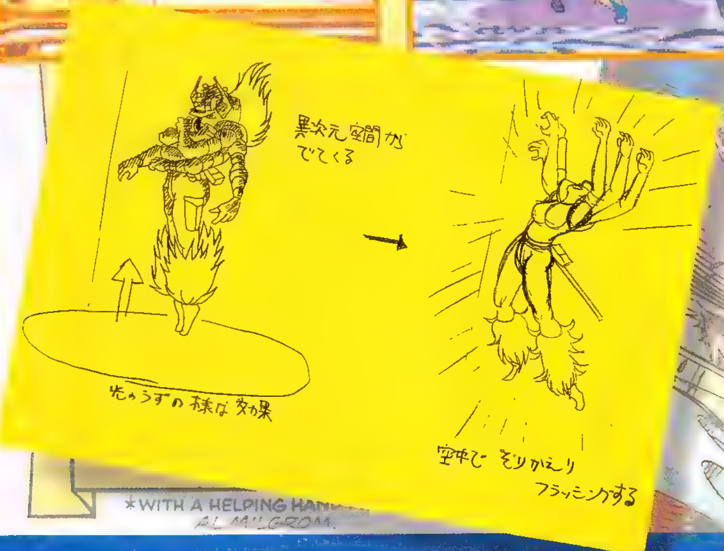


ジャンプ強キック

ジャンプレバー下強パンチ

中パンチ投げ

勝ちポーズ



中or強キック投げ

白銀の鎧武者

SILVER SAMURAI

DATA

本名：ケンイチロウ・ハラダ
国籍：不明
性別：男性
身長：6フィート6インチ（約198cm）
体重：310ポンド（約141kg）

デザイナーコメント

名前に、"サムライ"と付いているわりには分身したり、消えたり、相手を燃やしたり凍らせたり、あげくの果てには、でっかい手裏剣を投げてみたり……。謎深きキャラになってしまいました…。

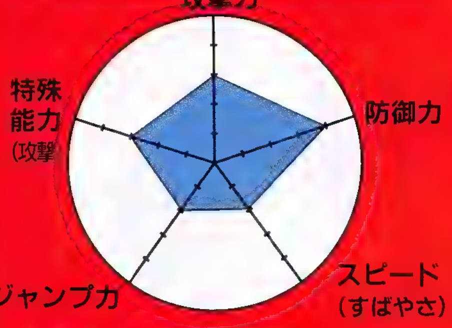
◆戦国の因習にとらわれた狂剣士

武士道に生き、武士道に死ぬ。まるで戦国武将のような価値観で動いている男。愛用の日本刀は、彼の闘気をまとえば、チタン合金さえ切断する。

正体はかつての日本最大のヤクザ・ヤシダ家の総帥。だが、一族に昔の面影はなく、その勢力は衰弱しきっている。そのことに恥辱と怒りを感じ、剣を取って立ち上がった。彼の目的は、マグニートーの力で、ヤシダ一族を再び盛り返すことである。ヤシダ家のためなら、命さえ捨てる男だ。

ちなみに、鎧を取ったときの体重は250ポンド、約113kg。

CHARACTERISTIC キャラクター特性



接近戦が有利

刀という武器を持っているので、攻撃力が高そうに感じるが、実は意外と低いのだ。しかし、Xパワーを使うことで、大幅に攻撃力を上げることが可能。鎧をまとっているため防御力は高いが、動きは遅い。接近して、一気に斬るのがいい。

白刃一閃！

ガード削り

相手がガードしても関係なく、通常技で体力を削り取ってしまうガード削り。接近戦が得意なシルバーサムライには、実に嬉しい技である。しかも、彼の通常技は剣を使ったものが多く、リーチが長いのも嬉しい。

HOME STAGE!! SAMURAI SHRINE サムライ神社

「大阪炎上」

華やかさと活気に満ちた都市・大阪。だが、いまやこの街は、シルバーサムライ率いるヤシダ一族の本拠地になってしまっている。まるで戦国に戻ったかのような街並みに、ひときわ大きな神社。彼らのあがめる怪しげなご神体の見守るなか、闘いの火ぶたは切って落とされた……！

▲ROUGH SKETCH

必殺技

百裂刀Ⓐ

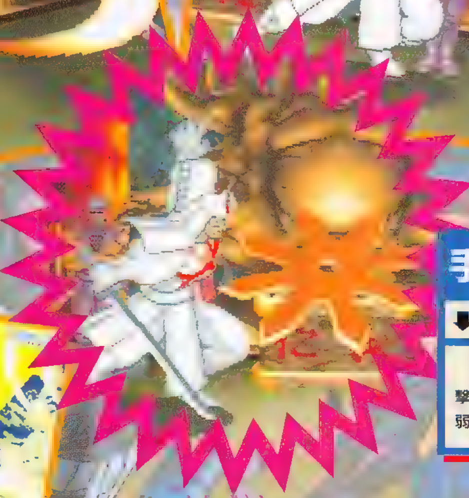
P連打

剣を連続して繰り出し相手にダメージを与える。出しながら➡➡を押せば、ダッシュもできる。

百裂刀Ⓑ

➡⬇⬊＋P

タイムラグがなく、即座に出る技。攻撃回数もアップする。Ⓐと同じ方法でダッシュもできる。



手裏剣

⬇⬊➡＋P

巨大な手裏剣が出現、相手を攻撃する必殺技。レバーで軌道修正、弱中強でスピード変化。空中可。

ハイパーX

超手裏剣

⬇⬋⬅＋全P

３個の手裏剣が出現し、相手を攻撃する。１個１個の攻撃力が、ただの手裏剣よりもはるかにアップしている。それがまとめて襲いかかるから、威力はばつぐん。さすがはハイパーXの技である。

雷鳴剣

⬇⬊➡＋全P

剣を掲げて、空中にイナズマを放電する。画面全体に効果がある技ではないが、相手が攻撃範囲内なら、ガードしても削ってしまう。P連打で攻撃力アップ。

Xパワー

目くらまし

↓↘→+K

一瞬消えて、相手の攻撃をかわす。彼の技の中で空中可なのは、手裏剣とこれだけ。

分身

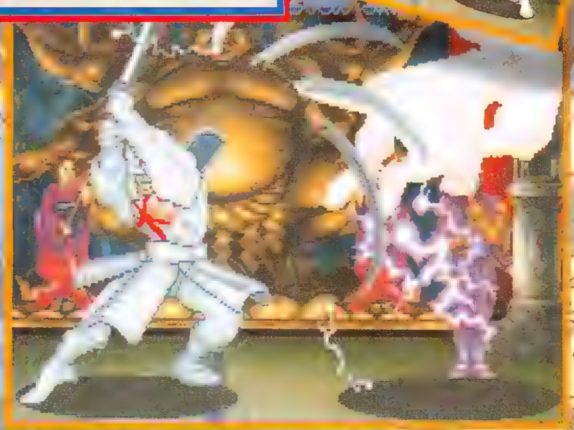
↓↙←+全K

4体の分身が出現し、本体に続いて相手を攻撃する。ただし、サイロックの忍術と違って、分身にも当たり判定があるので要注意。他の技と組み合わせると効果倍増。

闘気・雷

↓↙←+弱P

刀に雷の闘気を宿して、パワーアップさせる技。攻撃判定が広くなる。



闘気・氷

↓↙←+中P

刀に氷の闘気を宿す。相手を凍らせて、動けなくすることができる。しかし、攻撃力は変わらない。

闘気・炎

↓↙←+強P

刀に炎の闘気を宿す。3つの技の中で、唯一攻撃力がアップする技である。攻撃判定は広くならないので、ガンガン振り回して、相手に当てにいこう。

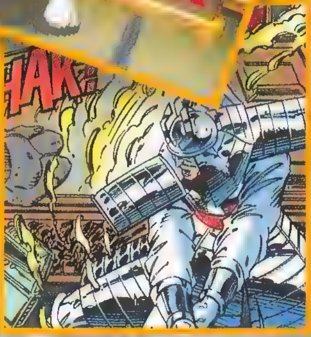
立ち弱キック

立ち中キック

立ち中パンチ

立ち強パンチ

ジャンプ中パンチ



立ち強キック

立ち弱パンチ

POSE COLLECTION ポーズコレクション

闇夜に、妖刀が不気味に光る。一閃すると、人の首がごとりと落ちる。これぞサムライの闘い!?
狂気の戦国武将、シルバーサムライの通常技はほとんどこの刀を使ったもの。そのため動きは華やかで、見ているだけでも楽しめる。特に強パンチや強キックなどと、ジャンプ、しゃがみを組み合わせた技は、派手なうえに威力もある。

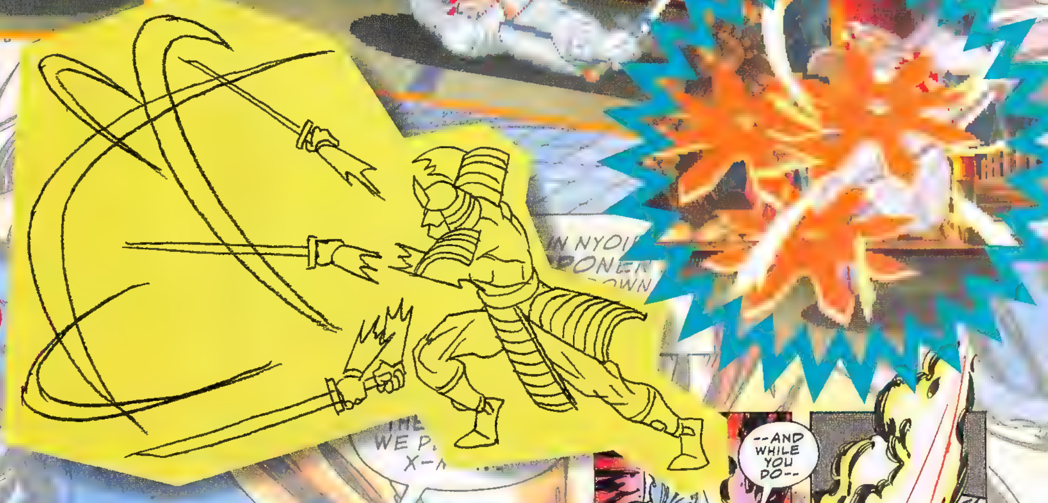
ジャンプ強パンチ

ジャンプ強キック

中パンチ投げ①（②へ続く）

中パンチ投げ②

討ち取ったりぃ〜!!



勝ちポーズ①

勝ちポーズ②

紅の超人兵士

OMEGA RED

DATA

本名：アルケイディ・ロッソビッチ
国籍：不明
性別：男性
身長：6フィート6インチ（約198cm）
体重：300ポンド（約136kg）

デザイナーコメント

本日はオメガレッド作成を担当されましたＩさんに来て頂きました。インタビュアーはＫでお送りします。Ｋ「大変な作業お疲れ様でした。やはり印象深いのはビームの当たらないしゃがみですね。その内情について色々……ありゃ、もう終わり?。」Ｉ氏、Ｋを殴打。

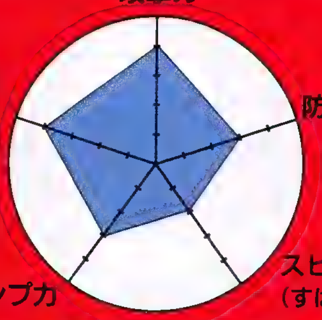
◆目覚めた人間兵器

旧ソ連軍によって開発された、最終人間兵器。ミュータントとしての生来の能力に加え、兵器として改造された彼は、この世で最強の男となった。そのパワーは、開発した旧ソ連政府自体が恐れ、30年間封印したほど。

手首から超金属ムチ「カーボナディウム・コイル」を伸ばして、いとも簡単に人間を殺し、生命力を吸い取る。彼ほどの男が、なぜ大人しくマグニートーに従っているかは不明。

かつて闘い、敗れたウルヴァリンを倒すため、闇の中で牙を磨いてきた。はたして雪辱はなるのか……？

CHARACTER ISTIC キャラクター特性

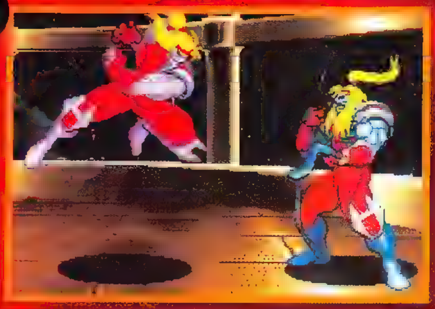


攻撃力はそこそこ高めだが、防御力はもうちょっと。コイルを出している最中に攻撃されたら、結構なダメージを受けてしまう。スピードは遅めだが、コイルを使った様々な技で、どんな間合いでも対応できる。

空中ダッシュ

オメガレッドの空中ダッシュは前方だけ。出し方は空中で➡➡と押すだけ。これは、必殺技のオメガストライクの後にも使えるぞ。

彼は、必殺技とハイパーXしか持たない極端なキャラだ。そのかわり、特性の数は多い。



特殊投げ

ムチを扱うオメガレッドは、パンチやキックを使っても、繰り出すのはムチ。それどころか投げ技でもムチを使う。必殺技のカーボナディウムコイルで相手を捕まえた場合に、レバーをどこかに入れて、PかKで投げられるのだ。

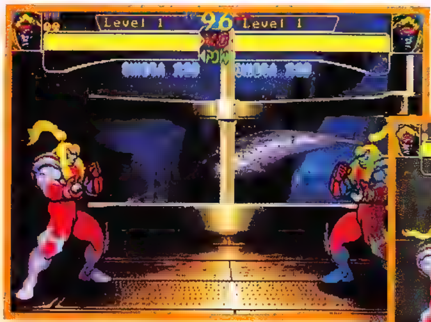
HOME STAGE!! THE DEEP 深海

「死を呼ぶ海底エレベーター」

海底に沈む、深海観測施設……。旧ソ連が建造したこの施設は、かの国の崩壊とともに放棄され、忘れ去られた。

その廃墟と化した建物の中に、うごめくものがいる。そいつは、ただひとりの男に復讐心を燃やし続け、長い夜を越えてきた。そしていま、ゆっくりと目覚めようとしている。

▲ROUGH SKETCH



⬇移動するエレベーターが舞台。外の風景に注目。

キャラクター特性②

エナジードレイン

捕まえて**K**連打

デスファクターと似ている技だが、押すのはKボタンで、吸い取るのは相手のXパワー。

デスファクター

捕まえて**P**連打

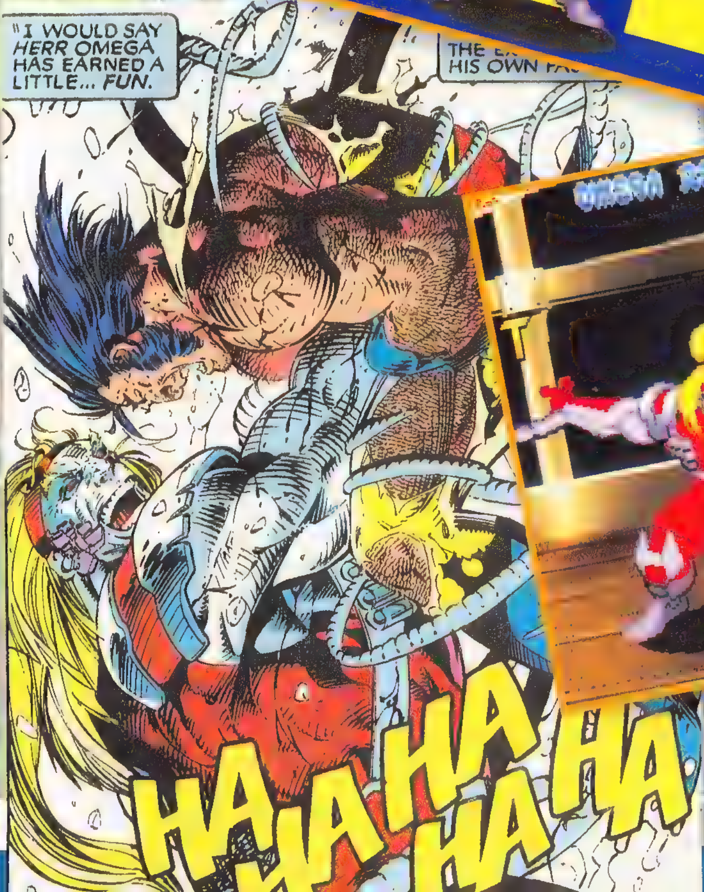
この技は、相手の体力を吸い取ることができる。カーボナディウムコイルで相手を捕まえた後でPボタン。連打すればするほど、たくさん吸い取れるぞ。

ハイパーX

オメガデストロイヤー

↓↘→＋全**P**

あらゆる方向にムチが伸び、全方位を攻撃。出ている間はほぼ無敵状態だが、前後のスキも大きい。

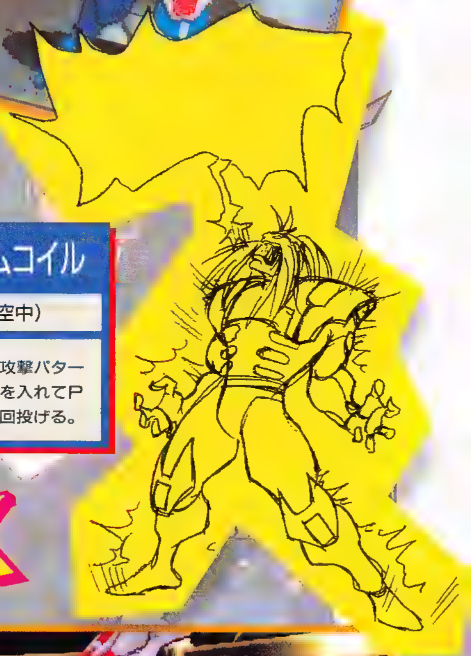


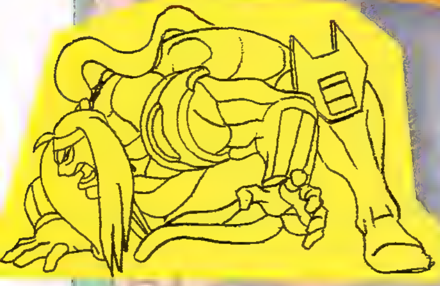
必殺技

カーボナディウムコイル

↓↘→+P（K：空中）

成功した後の操作で攻撃パターンが変化する。レバーを入れてPかKで投げ、連打で２回投げる。



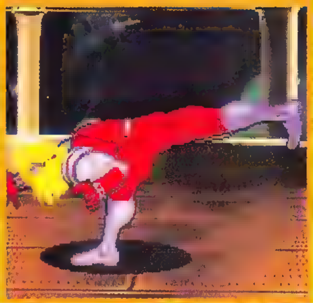


オメガストライク

↓↘→+K

体当り技の一種。ムチを地面に突き刺し、反動で相手に足先から突っこんでいく。↓+Kでキャンセルして途中落下。←+Kでは元の位置に。他の技と組み合せ可能。

立ち中キック



立ち強キック

立ち弱パンチ

立ち中パンチ

立ち強パンチ

ジャンプ弱パンチ

POSE COLLECTION
ポーズコレクション

人を殺すために作られたオメガレッド。彼は自らの存在意義を、人を殺すことで確かめようとする。その肉体を最大限に利用して……。
オメガレッドの攻撃は、ほとんどムチを利用したものだ。従ってリーチが長く、見た目も派手である。また、しゃがみ強キックのようなフェイント技も使いこなせれば、かなり楽しめる。

ジャンプ中パンチ

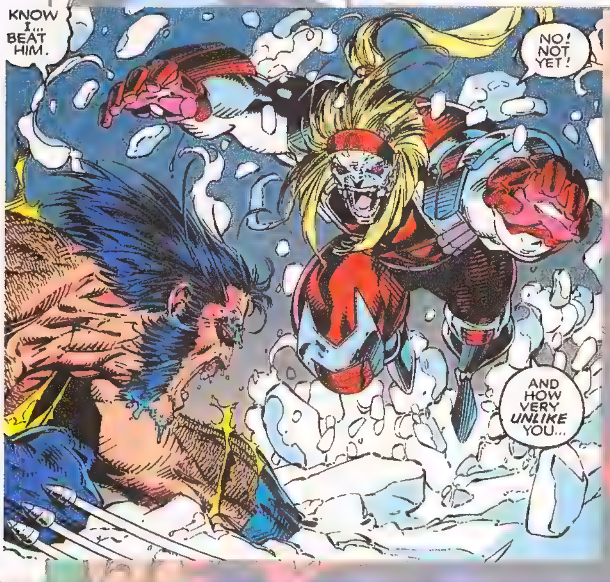
ジャンプ強パンチ

ジャンプ強キック

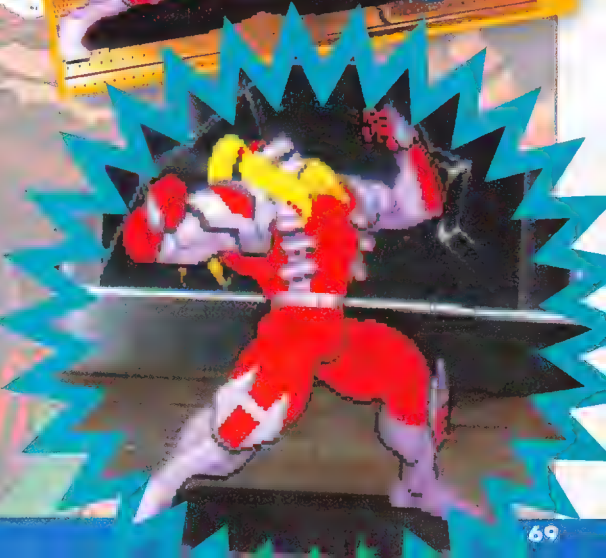
中パンチ投げ②

勝ちポーズ

中パンチ投げ①（②へ続く）



オメガレッドが吼える。ただそれだけ。攻撃能力はない。中K弱P↓弱K中Pで出る。



ミュータントハンターロボット

SENTINEL

DATA
身長：？
体重：？
さまざまなサイズ・タイプのものがいる。

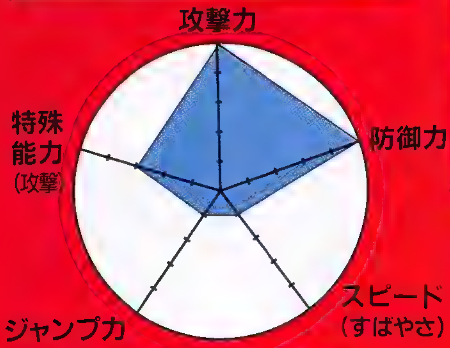
デザイナーコメント
どんどん追ってくる締め切り、進まない仕事。一抹の不安が胸をよぎり出した頃、やって来たのは大量のお手伝いさん達でした。
とにかく完成して良かったです。みなさんありがとうございました。

ミュータントを殲滅せよ！

対ミュータント用に開発・製造されたロボット。体中にさまざまな武器を内蔵している。“センチネル”とは、単体の名前ではなく、ミュータントハンターロボットすべてを指す言葉である。彼らに意思や感情はいっさいない。ただプログラムに従って、ミュータントを発見し、攻撃するだけの存在だ。

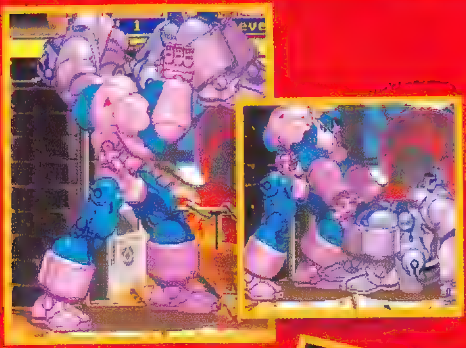
たとえ相手が誰であれ、センチネルがミュータントと協力することはありえない。マグニートーはわざと通信を傍受させて、センチネルが「X－MEN」のメンバーとはちあわせるように操っているだけである。

CHARACTER ISTIC キャラクター特性



パワーはあるがスキもある

攻撃力、防御力ともに、通常キャラのなかでは一番高い。しかし、その体からも容易に想像できる通り、動きは鈍い。並みの相手ならば、相打ち覚悟で攻めるのがいい。相打ちになれば、大抵センチネルの方が有利であるからだ。



つかみ上げ

ダウンしている相手に追いうちとして使う技。スキの大きいセンチネルだと、返される恐れがあるので、使う時には注意が必要だ。相手の動きをよく見て、危なそうだったら、すぐ別の技を出せるぐらいの心構えをしておこう。

倒れた相手の近くに寄って、↓+Pで技が出せる。

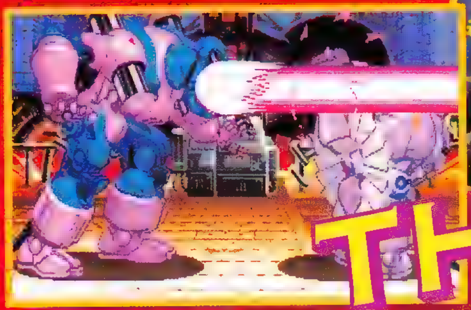
飛 行

ロボットであるセンチネルは、備え付けられたロケットで空中を飛行することが出来る。その能力を使うと、ストームの空中浮遊よりも、自由かつ俊敏に空中を移動することが可能。鈍重なセンチネルには、貴重な特性といえる。

ガード削り

パワーキャラクターには欠かせないガード削り。通常技・必殺技を問わず使用可能。

特に、センチネルはリーチも大きく、一発当たったときの威力が大きい。攻撃技の重要な要素として、充分期待できるのである。

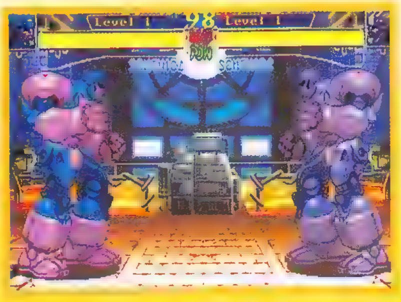


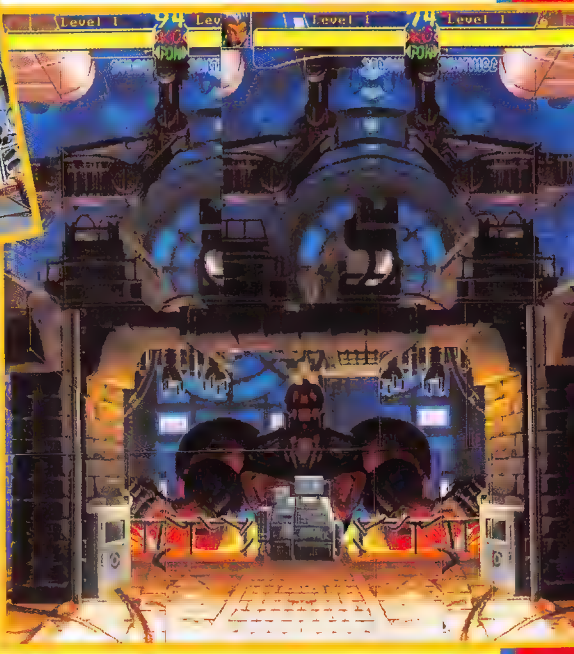
HOME STAGE!! GENOSHA —ジェノーシャ

「ジェノーシャの罠」

ジェノーシャはインド洋にある小さな島国で、ミュータント差別のひどさは世界でも1、2を争う。ここではミュータントの自由は奪われ、商品のごとく扱われているという。その一方で、この国はミュータント殲滅ロボット・センチネルの巨大工場も建造。ハンターたちを量産し、世界中に送り出している。

▲ROUGH SKETCH



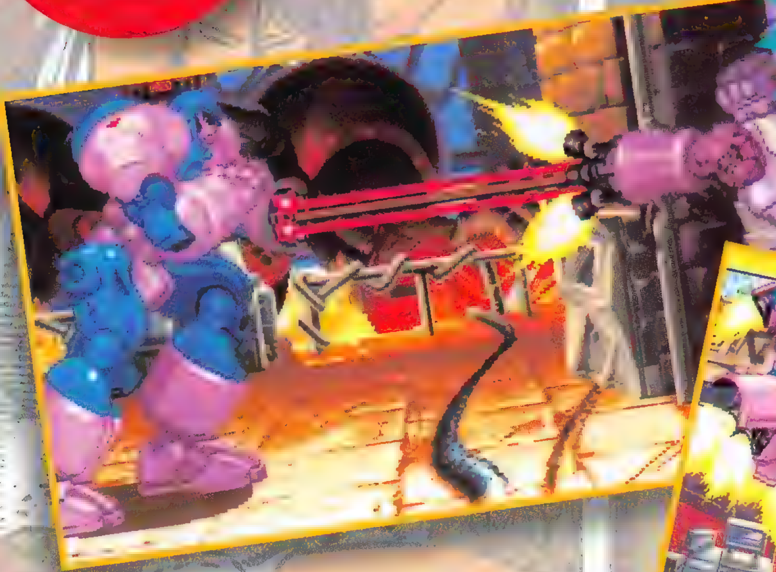


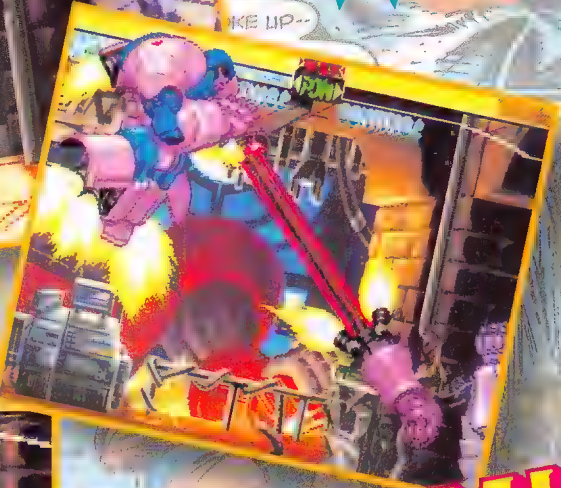
必殺技

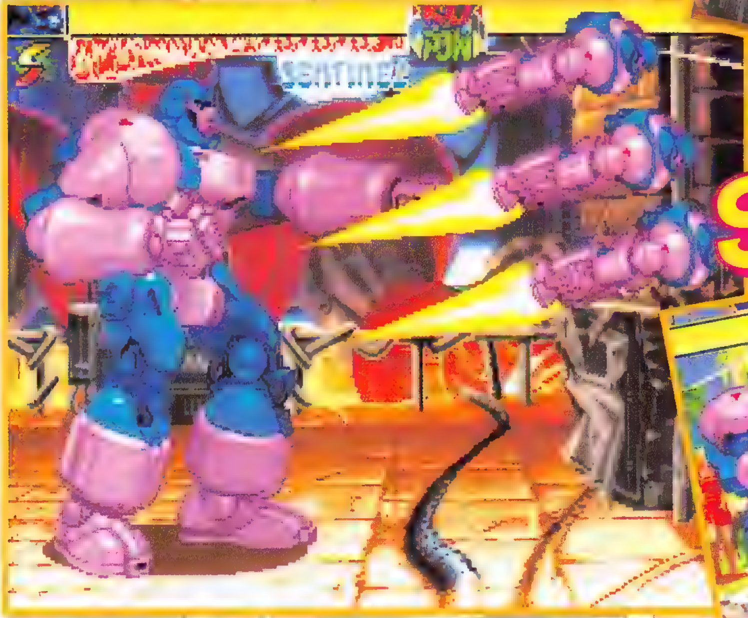
ロケットパンチ

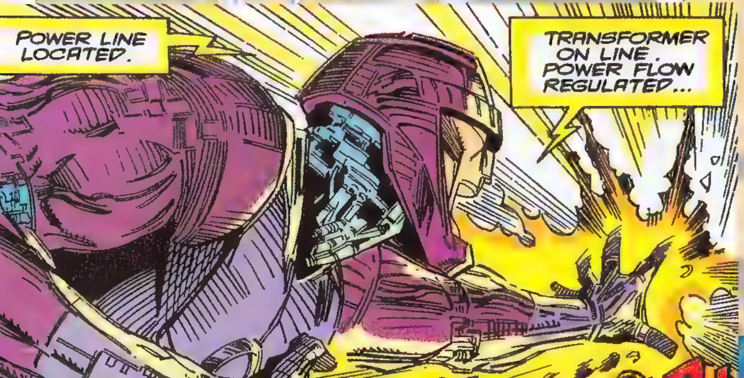
↓↘→+P

弱で斜め下、中で真ん中、強で斜め上に撃ち分けできる。スキが小さく、威力が大きい主力技。射出中は←+Pで戻すことが可能。また、空中での使用も可。







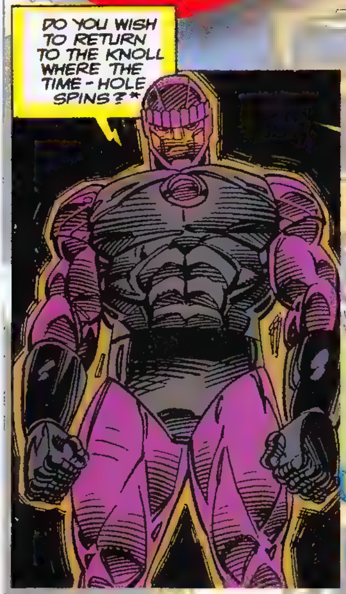


センチネルフォース

↓↘→+K

3個の小型センチネルで攻撃する。弱・中・強で攻撃の仕方が変わる。空中での使用はできないが、出してしまえば、相手の技をくらっていても攻撃できる。

Xパワー

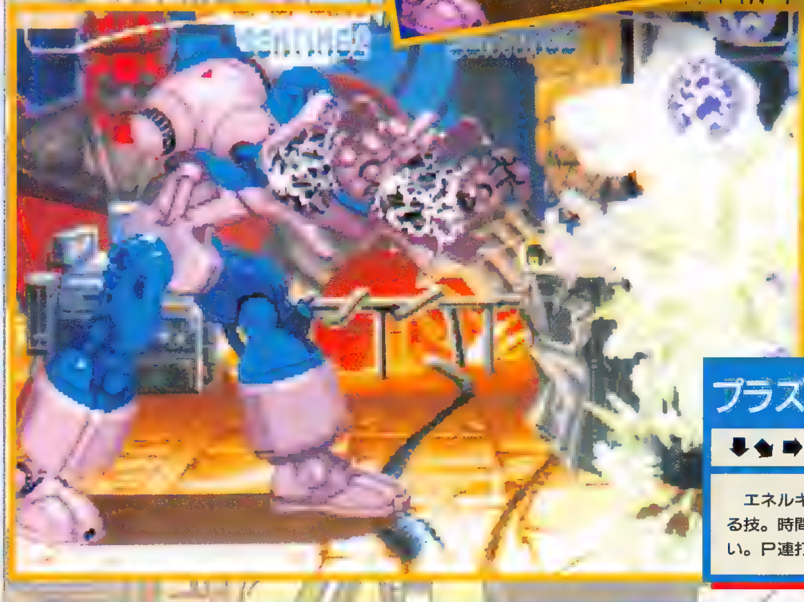


飛　行

⬇⬋⬅＋全P

空中浮遊よりもさらに浮き、レバー操作で空中を自在に動く。でも、空中で使える技の少ない彼は、かえって攻撃パターンが制限されてしまい、あまり使いでがない。

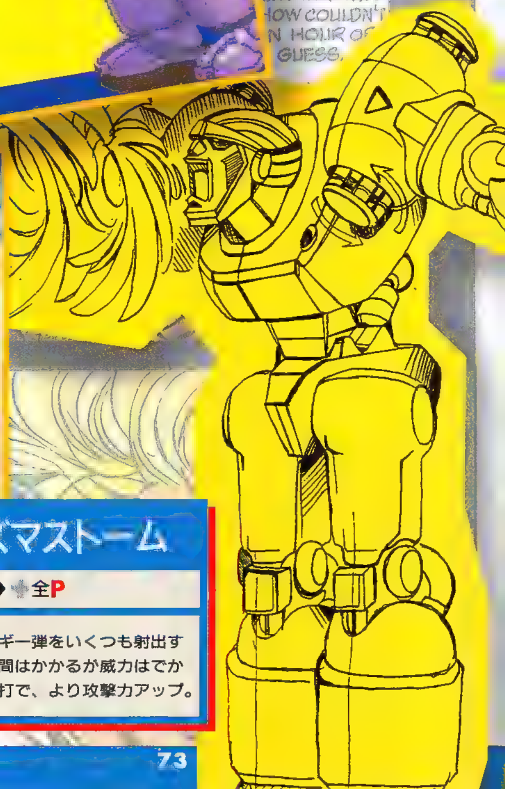
ハイパーX



プラズマストーム

⬇⬋➡＋全P

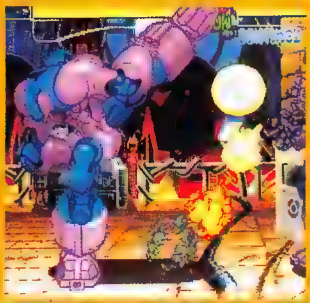
エネルギー弾をいくつも射出する技。時間はかかるが威力はでかい。P連打で、より攻撃力アップ。



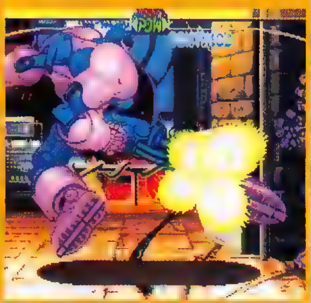
POSE COLLECTION ポーズコレクション

殺戮ロボット・センチネルは人々の保護よりも、ミュータントの殲滅を優先するようにプログラムされている。当然、全身がくまなく武装されており、大胆な技や変形を見せる。派手なところでは、中パンチがミサイル、強パンチはレーザーになっており、キック系も変形をともなう大技になる。この変形技を見るだけでもセンチネルでプレイする価値はある。

立ち中キック



立ち強キック

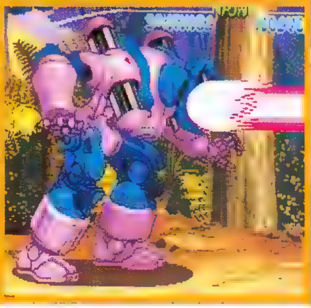


立ち弱パンチ

THOO~!!

立ち中パンチ

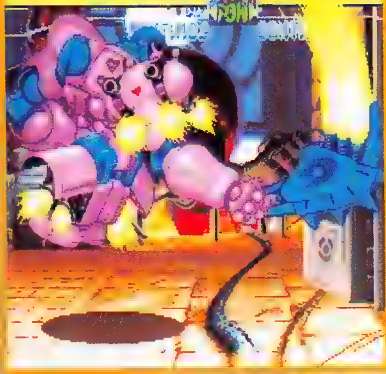
立ち強パンチ



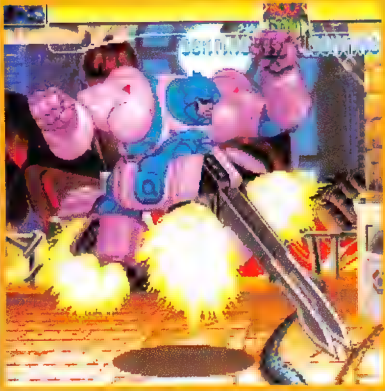
ジャンプ弱パンチ

ジャンプ中パンチ

ジャンプ強パンチ

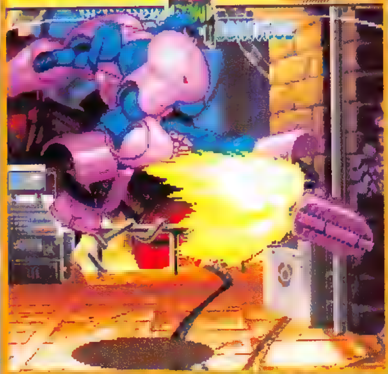


ジャンプ弱キック

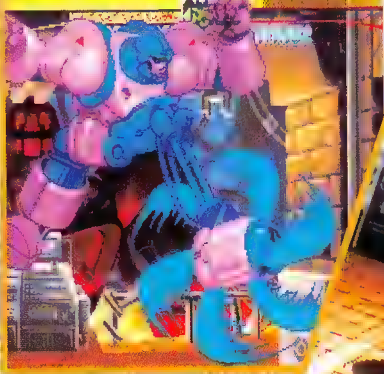


ジャンプ中キック

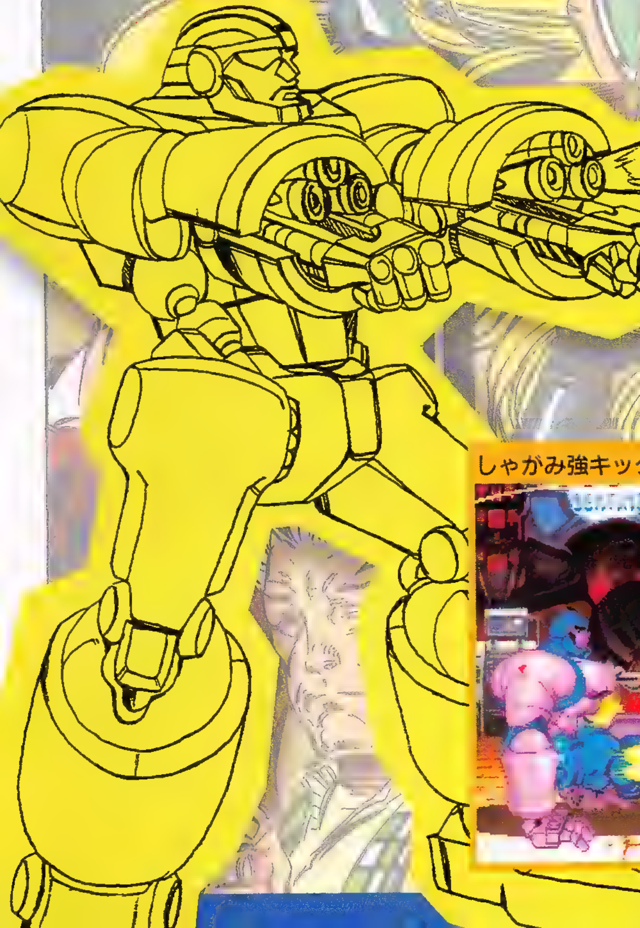
ジャンプ強キック

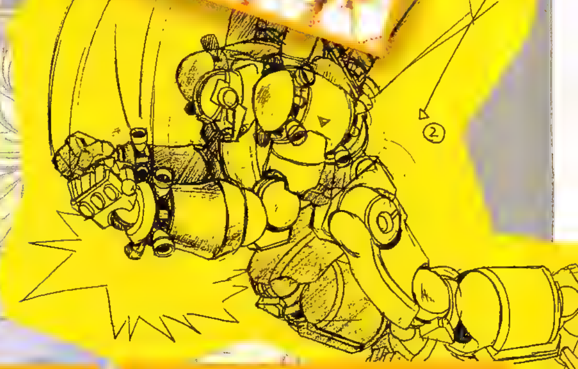


ジャンプレバー下強キック



勝ちポーズ





しゃがみ強キック

強パンチ投げ

制止不能の人間重戦車
JUGGERNAUT

DATA

本名：ケイン・マルコ
国籍：不明
性別：男性
身長：6フィート10インチ（約208cm）
体重：900ポンド（約408kg）

デザイナーコメント

派手な能力が無いので、地味にならないよう力強い技を心がけて作りました。〈ミノベ〉
パターン画に収まり切らないこのキャラを、でかくて丸くて愛らしいと思う。〈ヒヨコ〉
最初は大きいと思っていたが、最後にはそう思わなくなっていました。〈サトウ〉

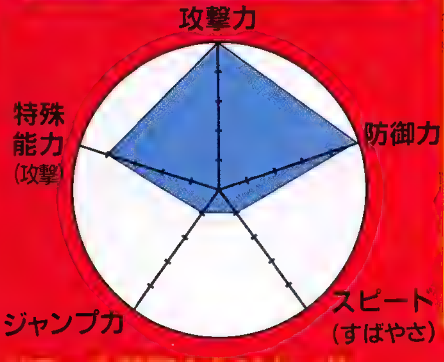
●不死身の怪力男

ジャガーノートは、敵としてのみ登場するキャラクターだ。

アジア奥地の秘密の寺院に安置されていた魔法の宝石。その不思議な力によって、不死身の肉体と、並ぶものなき怪力を手に入れた男は、同時に悪に魂を売り渡した。障害物はすべて粉砕し、目標へ突進する“絶対破壊者”。それが彼の名の意味である。

実はプロフェッサーXの義理の兄なのだが、なぜか彼に対して深い恨みをいだいており、敵対関係にある。その因縁で、現在はマグニートーに雇われて、力を貸している。

CHARACTERISTIC キャラクター特性



パワーも防御力もピカ一!!

攻撃力、防御力ともに、登場キャラ中でナンバー1。実際に闘ってみるとわかるが、いくら攻撃しても、体力ゲージが減っていかないような錯覚に捕らわれることがある　それほどの防御力を誇っているのだ。地道に攻撃するしかない。

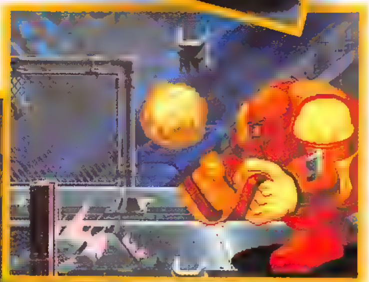
攻撃力アップ

ジャガーノートはコロッサスと同じく、とにかくパワーで押しまくるタイプ。その彼にこんな技を使われたら、軽く当てられただけでも吹っ飛んでしまうかも。

攻撃力・当たり判定ともに高いが、自分も相手の技をくらいやすいという弱点がある。

HOME STAGE!! SPACE PORT スペースポート

◀ROUGH SKETCH



⬆戦闘は、ブラックバード発射台の上で繰り広げられる。勝つのは善か、それともジャガーノートか……。

制止不能！ジャガーノート

マグニートーの野望を阻止するため、いよいよ宇宙要塞アバロンへと出発しようとするブラックバード。しかし、その前に最後の難敵、ジャガーノートが立ちふさがる！

フロリダにある宇宙空港を舞台に、激しい攻防が繰り広げられる。はたして、ブラックバードは飛び立てるのか？

オレは誰にも止められない

磁界王

MAGNETO

DATA

本名：エリック・マグナス・レーンシャー
国籍：不明
性別：男性
身長：6フィート2インチ（約188cm）
体重：190ポンド（約86kg）

デザイナーコメント

最終ボスっぽくする為に原作よりもビルドアップ、「某世紀末王」的な体型を目指しました。身内には「裸姿で赤くてデブでカッコ悪い」と言われてしまいましたが（泣）。また、ビームやガードなどの効果、マント等にもこだわって作ってみたので見てやって下さい。

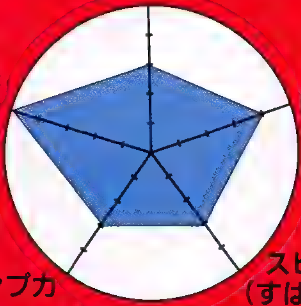
●負のミュータント指導者

磁力、電力、そして重力すら操れる“最も危険なミュータント”マグニートー。彼はかつて、プロフェッサーXの親友だった。だが、志は同じでも、ふたりがミュータントの未来のために選んだ道は正反対。以来、彼らは最も激しく対立する敵同士になった。

マグニートーの目的は、力によって人類を排除し、ミュータントの救世主として君臨することだ。

彼は「X－MEN」の力を評価し、できれば闘いたくはないとさえ思っている。しかし、あくまでその野望を阻もうとするなら、容赦はしないだろう。

CHARACTERISTIC
キャラクター特性



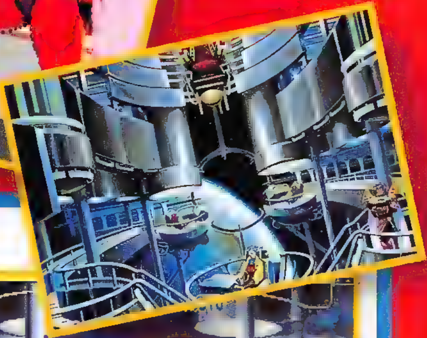
すべてに優れた強者

攻撃力、防御力ともに並のキャラといえるが、そんな事で、このキャラを判断してはいけない！

常にガード状態にあり、攻撃を出しては、またガードにもどる。基本的な事だが、完璧にやられると、かなりきついのである。

磁力

全身を、球形のバリアですっぽり包んでしまう。磁力を操るマグニートーには、ごく簡単な仕事だ。相手の攻撃は当たらないが、自分はほぼ自由に技が出せるズルイ技。

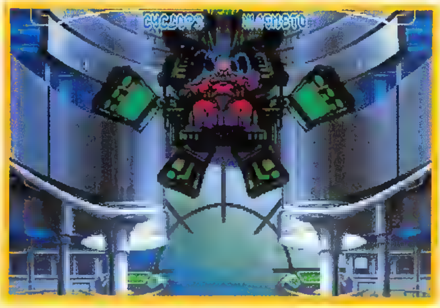


HOME STAGE!! AVARON
自由軌道要塞アバロン

「地球光の中で……」

衛星軌道上に浮かぶマグニートーの居城。「ついにここまでたどり着いた！」だが、アバロンを止めようとする「X－MEN」の前に、マグニートーが現れる。彼はこの自由軌道要塞を使って、地球上の磁力を狂わせ、人類を滅ぼそうとしているのだ。この最終決戦は、絶対に負けられない！

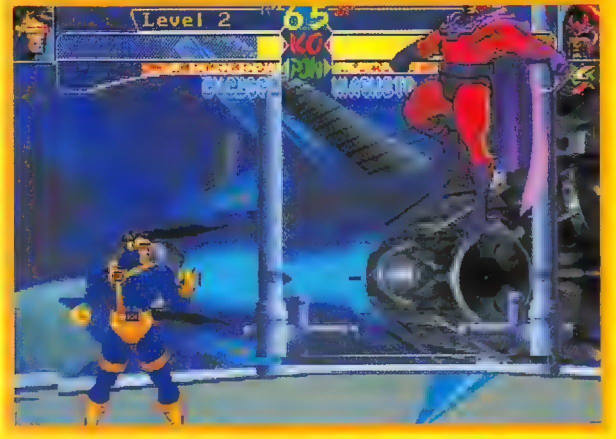
ROUGH SKETCH▶



MUTANT TIMES

ミュータントタイムズ

No.2



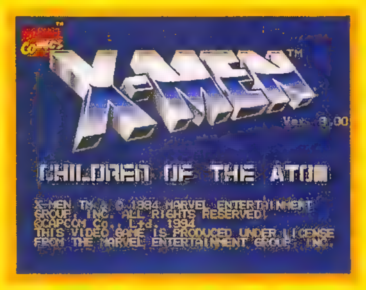
ちょっとやばい話──②（子供は読んじゃだめ）

☆バージョンの秘密☆

もともと「X－MEN」は日本とアメリカ向けを予定していたんですが、他の海外からも注文がきて、アジアやヨーロッパ版も作ることになりました。せっかくのチャンスなので、敵の頭をよくしたり、気になっていたところをなおしたりして、日本でも再出荷版からは、それを出してもらうようになりました。

でもバージョン1.00と3.00では、ほとんど別のゲームになっちゃいましたね。

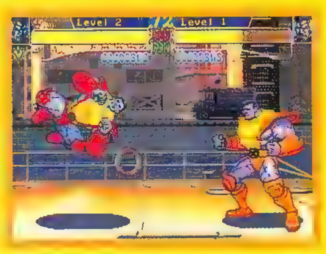
実はバージョン3.00では、ゲームセンターでもわかるようにマグニートー面をちょっと変えておきました。部屋移動の方向が…ね？



※ちなみに、この本はバージョン3.00を基準として作られておりますので、他のバージョンには対応しない技などがあるやもしれません。そこのところは、どうか、ご了承下さいませ。　（編集部）

またしてもコロッサス!!

「あなたは蛙、あなたは蛙です！」そんな催眠術に簡単にかかってしまったコロッサス。それも、ＴＶを見ていてかかっちゃうのだから、純真なコロッサスらしい。

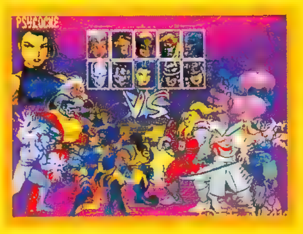


それにしても、このゴッツイ蛙が一跳ねすると、ドッカーンと、船が揺らいで波飛沫があがるんだとか…。

そんな素直な性格を、悪人に利用されないように、これからも頑張るんだぞ！　コロッサス！！

私の髪型について①

ゲームとはまったく関係ないので、忙しい人は読み飛ばして下さい。チームを結成してからしばらくして、なんか突然スキンヘッドにしてみたくて、有志を二人ほど募り、やってみました。（下へ続く）



私の髪型について②

別に仕事で失敗したとか、そんなんじゃなくて、（本当だよ）なんかしたくなってしまいました。これがまた結構怒られて、（いいじゃない、ねえ？）以後スキンヘッドは禁止になりました。

今はあれから１回しか床屋にいってないので、後ろでくくれるほど長く伸びました。今度はどんな髪型にしようかな。

※取材当時のＮＩＮさんは、サイロックみたいな髪型でした。

ＮＩＮさんの開発日記②

ＮＩＮさん驚愕！　格闘ゲーム新時代突入

そして開発が本格的にスタートし、しばらくすると、某メーカーから某ゲームが発表されました。それを見た私は驚愕しました。正直言って、この格闘ゲーム乱立の時代、大した工夫もなく、似たようなゲームがどんどん作られています。はずかしながら私も（もちろんある程度の進歩はするが）、もう格闘ゲームはある程度煮詰まってきていて、大した進歩は望めないと思っていたのです。ところが、某ゲームはいろいろな意味で、すごかった。

これは負けてはいけないと思い、企画マンを何人か集め、１週間ほどカンヅメでミーティングを開きました。

話は飛びますが、私は「体操選手のような事」がしたかったのです。これではなんの事だか全然わかりませんね。ストⅡの企画を終えた瞬間から、ある構想を温めていたのです。それはまだまだ時代が早すぎ、ハードの進歩もまだまだだと思っていたので、いつの日か実現しようと思っていたことです。

ストⅡはまぁ「デジタルな世界」といえるでしょう。Ａという技で攻撃されたら、Ｂという技で返し、Ｃという状況になったなら、Ｄという行動をすれば良い、というセオリーで構成されています。選択肢がいくつかある場合もありますが、本来ゲームというものはかなりデジタルなものです。しかし、「できるだけアナログな世界」《現実感》を持たせたかったのです。

床体操の選手を例にとってみてみましょう。当然選手は人間ですから、（上手い下手はあるものの）我々凡人にもできる基本的な行動しかできません。歩く、走る、ジャンプする、横に回転する、手を伸ばす、足を伸ばす……。これらの組み合わせで、宙返り等の技を作り出します。そして技の組み合わせで、さらに高度な一連の流れを構成します。

こういった事をゲーム上でも表現できないか？　それが後に考え出されたベクトル理論（詳しくはP.10～P.11のベクトル理論の説明を見て下さい）だったのです。（③へ続く）

X-MEN FIGHT A BATTLE

ミュータントたちが生きるため、人類を救うため、仲間を助けるため、そして恋人を守るため。それぞれの思いを胸に、X-MENは闘う。いつの日か、人類とミュータントが共に助け合って暮らす日が来ることを願って……。
ここではキャラクター別攻略ポイントを解説する。対CPUモードはもちろん、対人モードも網羅しているぞ。

素早さなら天下一！

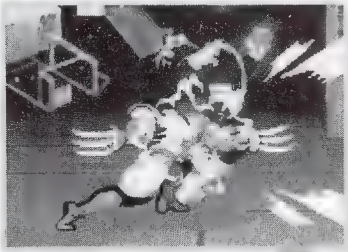
◆もともとの素早さに加え、Xパワーのバーサーカーチャージを使えば、無敵のスピードを持つ。ただしそれを操作するウデも必要。

◆しゃがんでいれば、サイクロップスの下段オプティックブラストも当たらない小柄な体。ジャンプ攻撃もスカりやすい。

WOLVERINE 基本攻略ポイント

✸スピードと手数で攻めろ！

ウルヴァリンの強みは、当たり判定の小さい体と速い動き、パンチを連打するだけで連続技になる手数の多さである。相手に攻撃させる暇を与えずに攻め続けて、こちらの技がヒットしたら、怒濤の連続技に持っていくのが基本的な戦い方だ。また、ドリルクローを使った一撃離脱戦法もできる。まさにスキのないキャラクターになっているのだ。



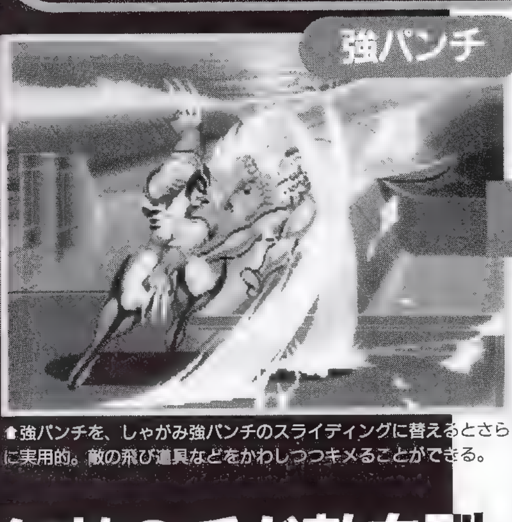
[illegible]

[illegible]

ホワイトコンボ WHITE COMBO

[illegible]

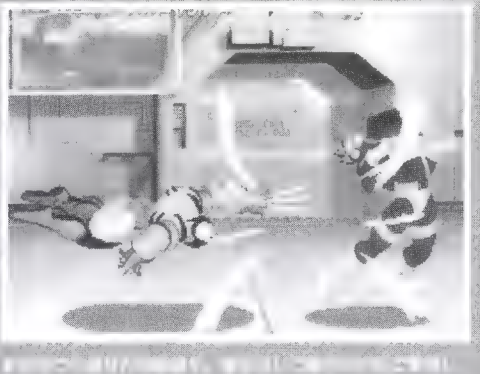
強パンチ



◆強パンチを、しゃがみ強パンチのスライディングに替えるとさらに実用的。敵の飛び道具などをかわしつつキメることができる。

無敵の爪が敵を裂く

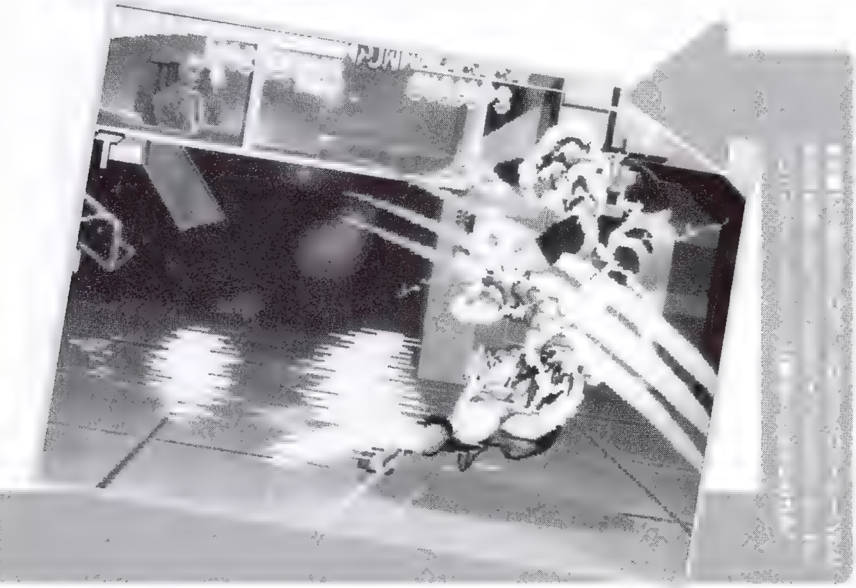
この技が
KEYPOINT
ポイントだ!!



目指せ!! MAX HIT!!

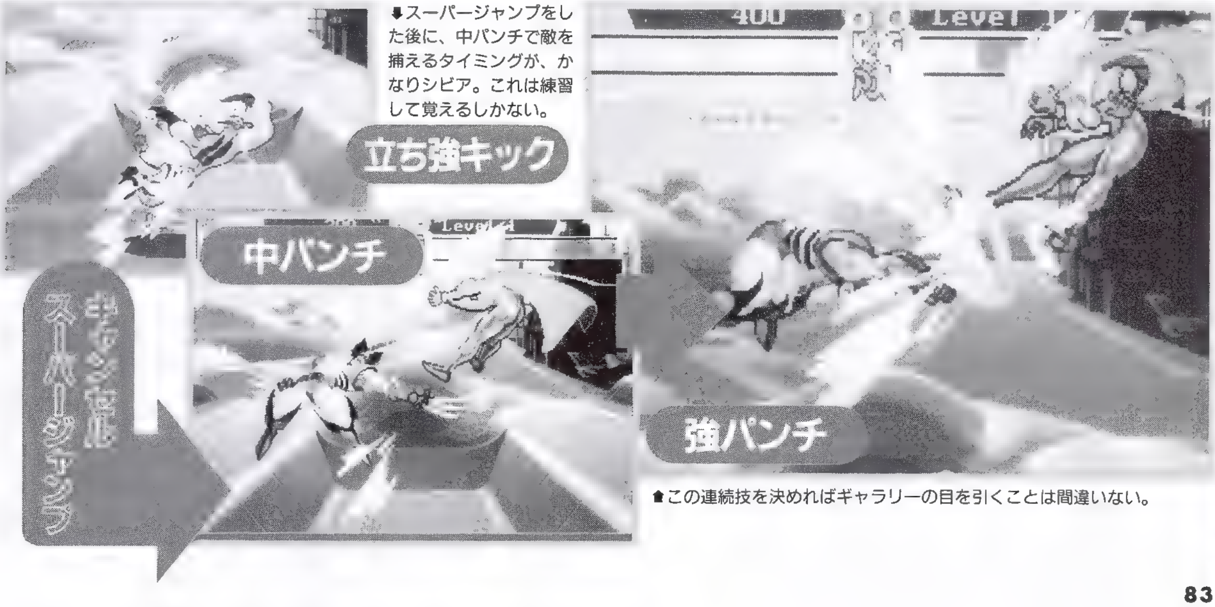
ここは、攻撃力は無視して、いかに多くのコンボ数を画面に表示できるかどうかのコーナーだ。

当方で確認したウルヴァリンの最高ＨＩＴコンボは38。出し方は、とにかく連打。しかし相手がコロッサスでないと、この数を出すのは難しいだろう。



全ての物を切り裂け！

ブラックコンボ BLACK COMBO



⬇スーパージャンプをした後に、中パンチで敵を捕えるタイミングが、かなりシビア。これは練習して覚えるしかない。

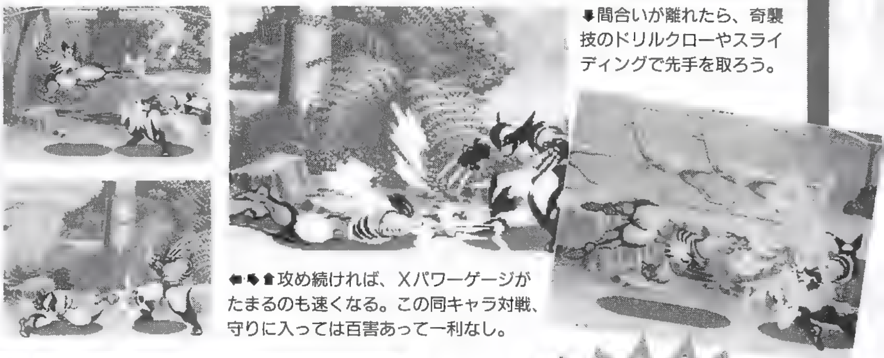
⬆この連続技を決めればギャラリーの目を引くことは間違いない。

VS WOLVERINE ―ハイスピードな戦い！

2P対戦ONLY

スピードとスピードの戦いになることは必至。[illegible]わると[illegible]不利だ。[illegible]ドリルクローやスライディングを[illegible]積極的に攻めて、戦いの主導権を握れ。

ハイパーXのバーサーカーバレッジは出し[illegible]これに気をつける。ガードされると[illegible]に反撃される。[illegible]技から[illegible]相手のバーサーカーバレッジを防御してから出せ。



⬇間合いが離れたら、奇襲技のドリルクローやスライディングで先手を取ろう。

⬅⬊⬆攻め続ければ、Xパワーゲージがたまるのも速くなる。この同キャラ対戦、守りに入っては百害あって一利なし。

⬆ハイパーXはガードをキャンセルできる。削られたくないときは、ガード中にコマンド入力。

⬆ガードさえしてしまえば、敵は大きなスキを見せる。ハイパーXは先に出したほうの負けだ。

VS PSYLOCKE ―素早さに惑わされるな

CPUはダッシュで接近してきて下段攻撃の連続技を仕掛けてくることが多い。また横に飛んでくるサイブラストは、しゃがんでいれば当たらない。スライディングが届く距離を保ちつつ、しゃがんで待て。

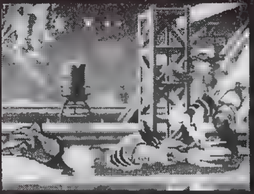
サイブラストが上を通り過ぎたら、スライディング、ドリルクローの連続攻撃だ。1回も繰り返せばピヨるはず。そうしたら連続攻撃でとどめだ。

⬇➡距離をとっていても、ダッシュで一気に間合いを詰めて足払いからの連続攻撃を仕掛けてくる。ダッシュしたら下段防御だ。足もとをお留守にするな。

2P対戦時のポイント
飛び道具をかわして接近戦

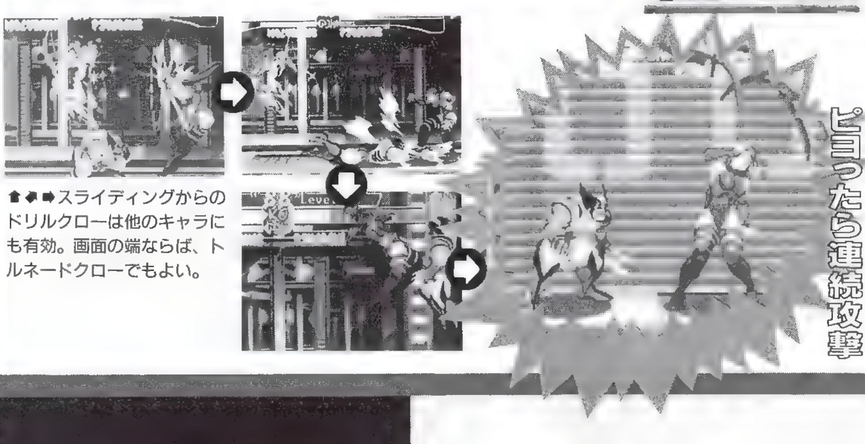
相手がサイブラストを連射してくるようなら、ダッシュからのスライディングで転ばせよう。

接近戦では間合いが離れそうになったらドリルクローだ。跳ね返り中に相手が近づいてきたら強パンチを出して押しつぶそう。



⬆飛び道具にはスライディング！

⬆近寄る敵は強パンチでグサリ！

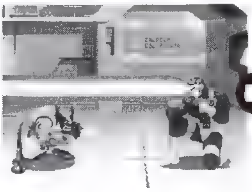


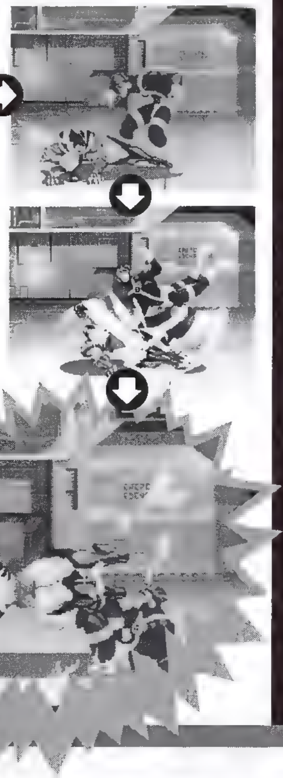
⬆⬋➡スライディングからのドリルクローは他のキャラにも有効。画面の端ならば、トルネードクローでもよい。

VS CYCLOPS ―― オプティックをかわせ

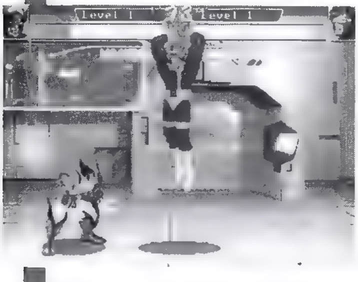
サイロック同様、しゃがんでいれば、飛び道具のオプティックブラストに当たることはない。オプティックをやり過ごして後にスライディングからドリルクローの連続技を決めよう。

またCPUはジャンプで近づいてくることがある。この時、空中では攻撃をせず、着地と同時に足払いの連続技を仕掛けてくることが多いので、しゃがみ防御をしっかりとしよう。

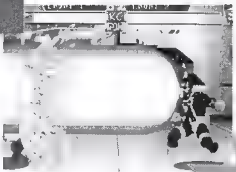




⬆⬅➡サイロック戦と同じくしゃがんでオプティックブラストをかわせる。間合いが近ければ連続攻撃も可能だ。



⬇ジャンプをしてきたら足もとを狙ってくる。連続技をくらわないように、しっかりしゃがみ防御だ。



⬆メガオプティックブラストを出されたら、防御するしかない。

スキをついて連続攻撃!

2P対戦時のポイント
オプティックのスキをつけ

CPU戦と同じ戦法が通用するが、相手は人間なので、そうむやみにはオプティックブラストは撃ってこない。ダッシュやSJで揺さぶりをかけろ。それでも撃ってこない相手には、得意のラッシュをかけておしまくれ。

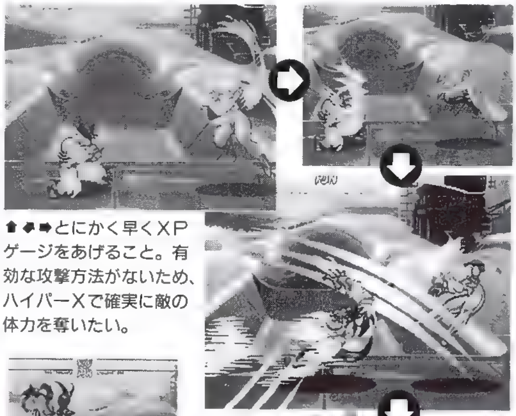
⬆オプティックには確実に反撃。

⬆撃ってこないなら攻めるだけだ。

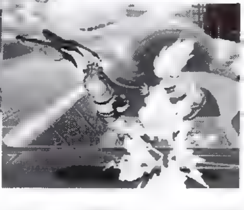
VS STORM ―― いかに近づくか?

ストームの飛び道具であるワールウィンドは、当たり判定が大きくスピードもあるので近づくのが難しい。

SJを利用して真上から攻撃したり、ドリルクローで斜めから撃ち降ろすなど、真横からの突進は避ける戦いをしよう。攻撃の決まるチャンスが少ないので、根気よく攻め続けるしかない。バーサーカーバレッジは、ガードキャンセルから確実に当てよう。



⬆⬅➡とにかく早くXPゲージをあげること。有効な攻撃方法がないため、ハイパーXで確実に敵の体力を奪いたい。

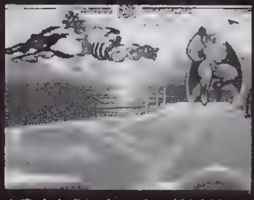


⬆➡SJで飛び道具をかわし、すぐにドリルクローで攻撃だ。

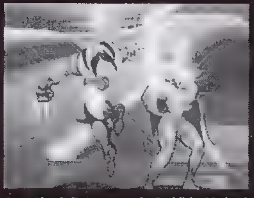
2P対戦時のポイント
相手の動きを止めろ!

飛び道具を連発されると地上から近づくのは至難の技だ。ジャンプと空中のドリルクローを駆使してなんとかして近づこう。

一度くらいついたら、再び間合いを離されないように攻撃の手を休めるな。接近戦で戦うのだ。



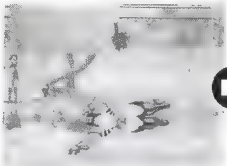
⬆空中からストームに接近だ。

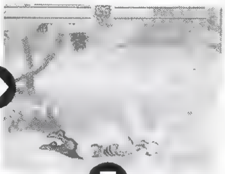


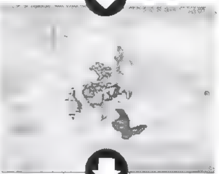
⬆一度くらいついたら離れるな!

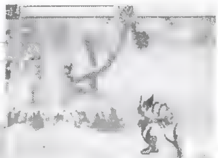
VS ICEMAN ——必殺技のスキをつけ！

アイスマンにはつけ入るスキが多く存在する。アイスビームは例により、しゃがんでよけることができる。また、アイスアバランチやアイスフィストは技が出るまでに若干のスキがある。
身の軽いウルヴァリンなら、その間に攻撃を仕掛けることができるので、素早く近づいて連続技や投げを狙え。ちなみに右の連続技はほとんどのキャラに決めることができる。









⬆相手の無防備なところをしゃがみ強キックから……。

⬅しゃがみ強パンチにつなげキャンセル…。

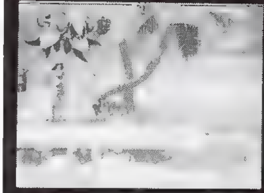
⬅バーサーカーバレッジ連打ー　そして…。

トルネードクロー連打！

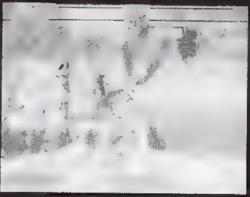
⬆⬇投げは投げた後も間合いが離れない中パンチが基本。この後に右の連続技を行うことも可能だ。

2P対戦時のポイント
アイスビームをかいくぐれ

人間だとアイスビームを3方向に撃ち分けてくるのでそう簡単には近づくことはできない。相手との読み合いが大切になってくる。
また相手のゲージがたまったら投げに気をつける。確実にハイパーXを決められてしまう。



⬆どっちに撃つのか読みが必要。

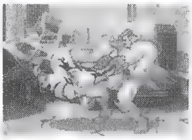


⬆固められてからハイパーXが！

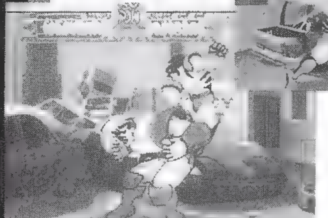
VS COLOSSUS ——ゴリ押しは危険！

一撃の威力が強力なので、こちらから近づくのは危険だ。スキのできる通常技をガードされると、確実に連続技で反撃してくる。
パワータックルやジャイアントスイングを出してくるのを待ち、ガードした後に連続技をたたきこむ戦法が確実。スーパーアーマーを使われたら投げの一手だ。弱パンチを連続ヒットさせていても無関係に投げられてしまう。

⬅⬇ジャイアントスイングは、手を引っ込めていないうちに反撃しようとすると、投げられてしまうので注意。技が終わった直後に連続技をたたきこめ。バーサーカーバレッジでもいい。



➡⬇スーパーアーマーを使った直後に投げを狙えれば、投げ返しの心配はない。

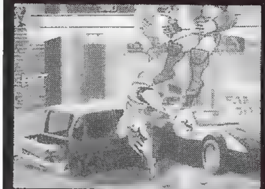


突進技のスキを突け！

2P対戦時のポイント
相手の投げに捕まるな！

コロッサスの投げ技を決められると、倒れているところをさらにつかみ投げを決められてしまう。
これが非常に強力なので、投げには常に警戒しろ。トルネードクローが決まった後でも、着地と同時に投げられてしまう場合がある。

⬆投げられたら受け身でかわせ。

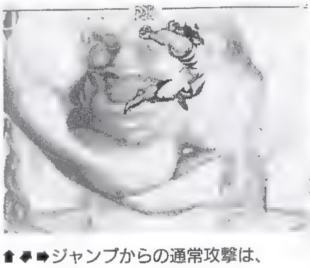


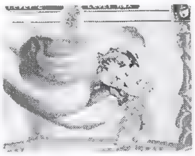
⬆この後の着地際に投げられるな。

VS SPIRAL ——ワープに惑わされるな

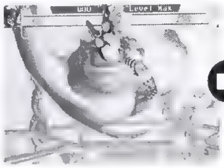
スパイラルはワープがやっかい。ダンシングソードのため地上から近づくのが難しく、ジャンプ攻撃はシックスハンドグラップルでつかまれてしまう。

ここは空中からドリルクローで狙い一撃離脱戦法をとろう。相手から離れて飛んできたときは、レバーで方向を調節し、ドリルクローだ。そして切り札はやはりハイパーX。これを確実にきめないと、苦しい戦いになる。





⬆⬇➡ジャンプからの通常攻撃は、「対空投げ技」とも言えるシックスハンドグラップルに捕まってしまうことが多い。

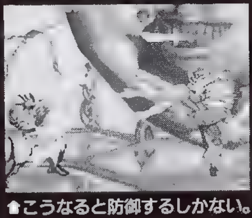


⬆⬇➡ゲージがたまらないうちはドリルクローで有効打を狙え。立ち強パンチのガードに成功したら、その直後にバーサーカーバレッジだ。

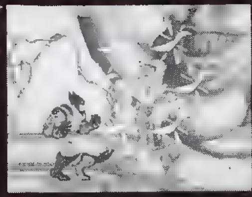
2P対戦時のポイント
剣をまとわせるな!

剣を飛ばされると、飛び道具のないウルヴァリンは動きを封じられてしまう。これを防ぐには剣をまとわせないことだ。

常に接近戦を挑み、剣をまとおうとしたら、そのスキに攻撃をたたきこめ。攻防一体の戦法になる。

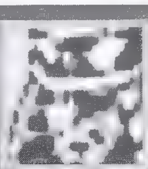


⬆こうなると防御するしかない。



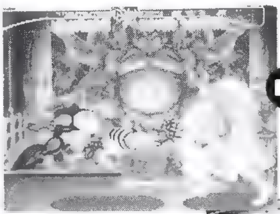
⬆ここで攻撃すれば剣も消える。

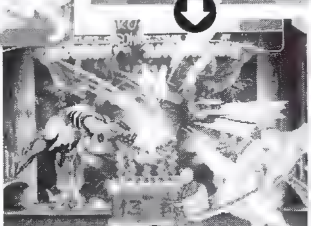
VS SILVER SAMURAI ——お気楽極楽パターン!



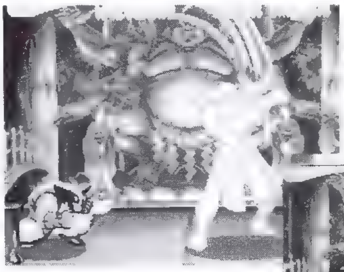
シルバーサムライには簡単な攻略パターンがある。まず最初にドリルクローを出してガードさせる。ウルヴァリンが着地する前に、シルバーサムライはしゃがみ強パンチを出すので、これを強パンチで押しつぶすのだ。

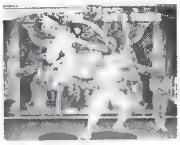
しゃがみ強パンチを出さないこともあるが、かまわずドリルクローを出し続ければ必ずパターンにはまってくれる。3、4回繰り返せばピヨるはずだ。

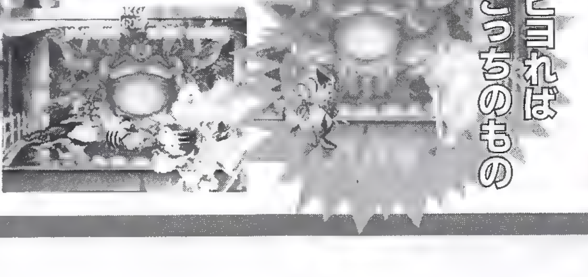




⬆⬇➡しゃがみ強パンチが出ても出なくてもドリルクローだ。離れた間合いで出したほうがパターンにはハマリやすい。





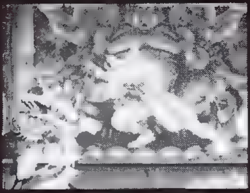


⬆➡しゃがみ強パンチ以外の反応は空中ガードしておけばまず安全だ。着地したら再びドリルクロー。

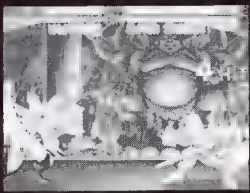
2P対戦時のポイント
手裏剣に捕まるな!

シルバーサムライの刀攻撃は、攻撃力が高いうえに、キャンセルで手裏剣を出すことが可能だ。刀をガードして安心していると、手裏剣をまともにくらうので注意。

相手の動きは遅いので、素早い攻撃で戦いの主導権を握ろう。



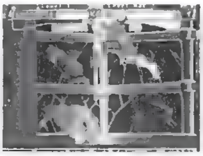
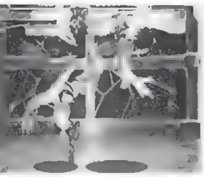
⬆ガードして安心していると……。



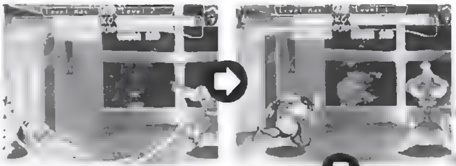
⬆巨大な手裏剣が待っている。

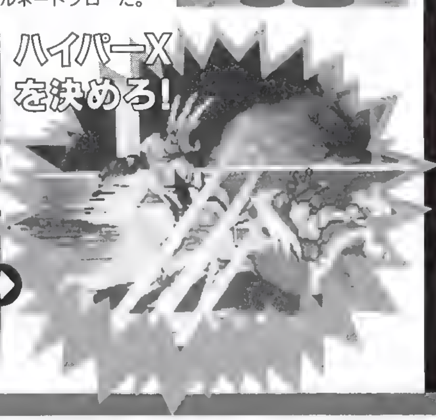
VS OMEGA RED ——コイルをよけ、攻める

伸びるコイルは、意外な攻撃範囲を持つ攻撃だが、後のスキも大きい。
CPUが空中にいるときに、つられてジャンプするとカーボナディウムコイルに捕まってしまう。ここは一旦、ガードして、コイルが戻る前にトルネードクローを決める。
ハイパーXのオメガデストロイヤーは、ガードしてもかなり体力が削られるが、耐えれば確実に攻撃ができる。

⬆⬇➡空中戦は挑まずに、カーボナディウムコイルを出すのを待つ。それをかわしたら、コイルが戻らないうちにトルネードクローだ。

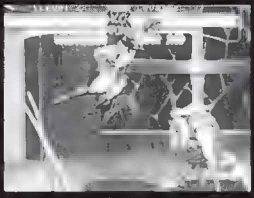




⬆⬇➡オメガデストロイヤーをガードすると、場面端まで間合いを離される。しかし技の後にダッシュで近づけば、充分攻撃が間に合う。

2P対戦時のポイント
相手に動きを読まれるな

基本的にはカーボナディウムコイルをかわして攻撃。単調な動きだと読まれてしまい、面白いようにコイルに捕まってしまう。
また体力が少なくなったらハイパーXを撃たせてはだめ。ガードの上から削り殺されてしまう。



⬆トリッキーな動きで敵を翻弄。

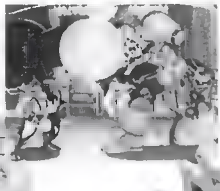
⬆ハイパーXで削り殺されるな。

VS SENTINEL ——ピンポイントアタック

全身兵器のセンチネルは空中の敵に素早い対空攻撃を繰り出し、脅威的な戦力だ。また投げの間合いも広いので近い間合いで戦うのは危険。
ドリルクローで押していこう。ただし、ちょうどセンチネルの頭にヒットするようにジャンプで高さを調整しろ。こうすると、ときどきロケットパンチやジャンプで攻撃してきたりする。このスキに再びドリルクローでヒットだ。

⬆まずはセンチネルの頭の高さに合わせてジャンプ。

⬆するとガードされても反撃を受けにくい。



⬆ロケットパンチやジャンプをしてきたら…。

➡⬆口からのレーザーや、センチネルフォースを出してきたら思い切ってスライディングだ。

2P対戦時のポイント
ズバリ!ヒット&アウエイ

2P対戦でもCPU戦の戦法が通用する。センチネルは遠距離攻撃では、スキの大きい技が多い。
スーパージャンプなどで相手の攻撃のタイミングを外し、ダッシュ攻撃やドリルクロー、スライディングで攻撃を繰り返せ。

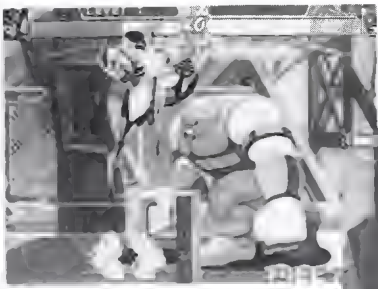
⬆とにかく動いて相手を撹乱。

⬆スキを見せたら確実に攻撃。

VS JUGGERNAUT ——つかんで切り裂け！

CPU ONLY

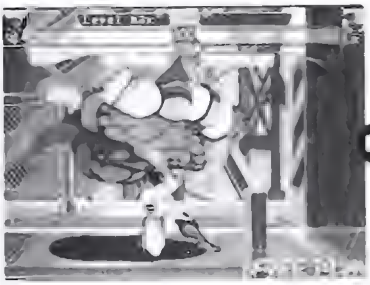
[illegible]



⬆CPUのSJを追いかけて空中投げも可能。単発だがこのほうが危険度は少ない。

⬇➡投げ返されると大ダメージになってしまうが、タイミングに慣れてしまえば簡単に倒せるようになる。

⬇ゲージがたまっていればトルネードクローの前にバーサーカーバレッジだ！



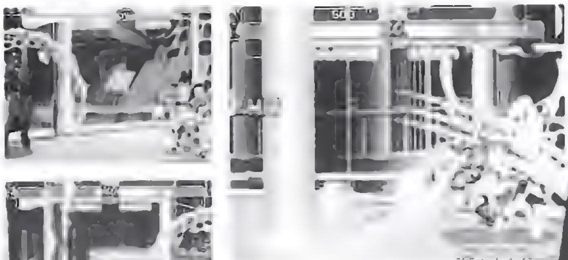
⬆着地を待って中パンチで投げる。強パンチだと間合いが開き、追い打ちが決めにくくなる。

⬆ダウンしている敵に、しゃがみ強キックからしゃがみ強パンチへとつなぐ。そして·

VS MAGNETO ——ボスは軽～くお手玉！

CPU ONLY

[illegible]



⬇3回もトルネードクローで突き上げたら、さすがのマグニートーも——。

⬆ちなみにショックウェーブは、近い間合いならバーサーカーバレッジですり抜けることができる。カウンターを狙え。

⬆後ろに下がるマグニートーを間合いを測って追いかける。遠すぎても近づきすぎてもだめだ。

⬆マグニートーが空中に舞い上がったらトルネードクローだ。ボタンは中パンチがいい。

PSYLOCKE 基本攻略ポイント

素早さを生かせ！

⬅リーチと攻撃力がないサイロックは、ダッシュで相手の懐に入るのが原則。連続して技を決めれば、相手に反撃されない。

➡連続特性をフルに使って、コンビネーション攻撃！ 撃てるだけ撃ったら、相手が反撃してくる前に退散だ。

✹相手に攻撃の間を与えるな

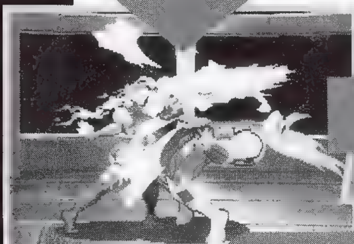
サイロックの基本はサイブラストとサイスラスト。相手と距離をおき、当たろうが当たるまいがサイブラストを連発する。Xパワーがたまったら、サイスラストをぶちかまし、また離れる。この連続で勝てるぞ。

通常技を使う場合は、ヒット＆アウエイで攻撃だ。ダッシュを使って素早く接近、連続技をバシバシ決めたら、即、退却するのだ。

ホワイトコンボ WHITE COMBO

弱攻撃

中攻撃



強攻撃

サイブレイドスピン

⬆➡連続特性があるから、他にもいろいろなコンボ攻撃ができる。サイブレイドスピンのコマンドは少々特殊だが、最後の決めには欠かせない技なので、頑張って練習しよう。

連続技を使って先手必勝だ！

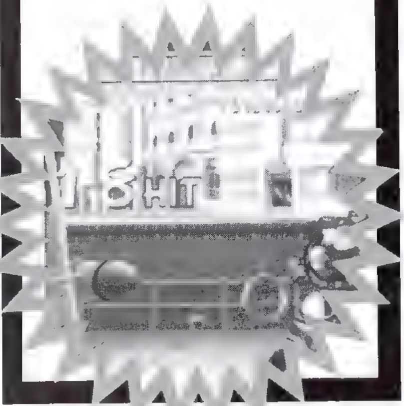
この技が KEYPOINT キーポイントだ!

[illegible]

目指せ!! MAX HIT!!

連続特性を持っているサイロックだが、意外にＨＩＴ数は少ない。普通の連続技だと、５つも当てられればいいほうかもしれない。

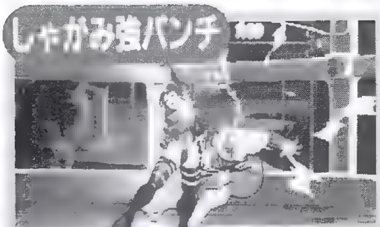
ハイパーX後の追い打ちは、貴重なチャンス。サイスラストを決めたら、とにかくボタンを連打だ！



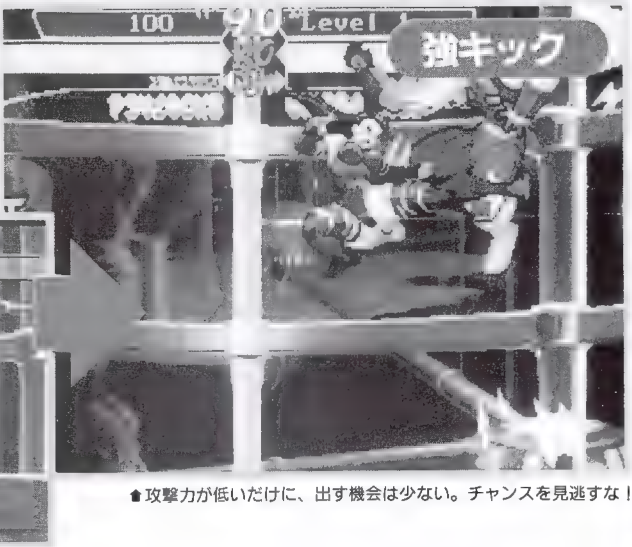
一気に攻め抜け！

ブラックコンボ BLACK COMBO

[illegible]



⬅⬇タイミングが命。ちなみにCPUは、SJの後、弱キック・サイブレイドスピンというブラックコンボも出してくる。



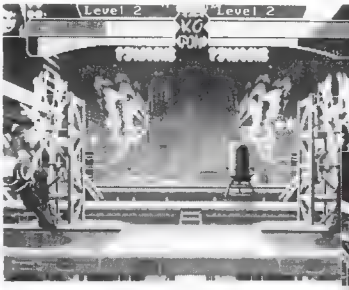
⬆攻撃力が低いだけに、出す機会は少ない。チャンスを見逃すな！

VS PSYLOCKE 目まぐるしい速攻戦

2P対戦 ONLY

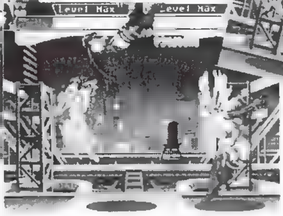
同キャラ対戦で当然だが、スピード[illegible]

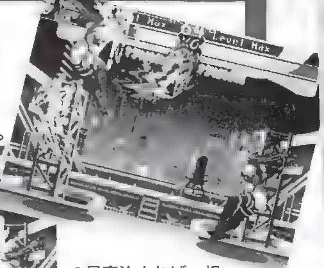
[illegible]サイブラストで[illegible]場合、SJでかわそう。[illegible]上空から[illegible]相手の[illegible]に着地し、サイブレイドスピンを仕掛けるか、2段ジャンプでフェイント攻撃だ。



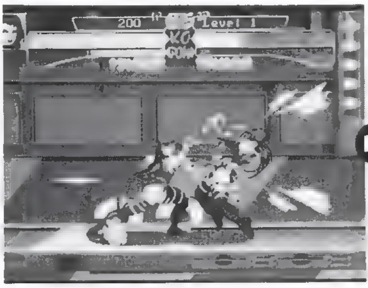
⬆サイブラスト攻撃対処法、その1。相打ち覚悟で自分も撃つ。。

⬇➡その2。SJ後、2段ジャンプして、敵背後にまわるフェイント攻撃。その3。上空からそのまま攻撃する。

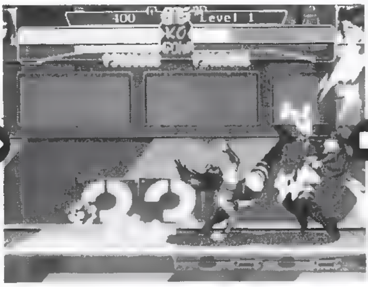




⬇見事決まれば、相手は後方に吹っ飛ぶかピヨるぐらいのダメージを受ける。



⬆ダッシュして相手に近づき、中パンチを当てる。そのまま連続して……。



⬆立ち強キック。連続してレバーを前に入れながらもう一回繰り出す。

連続技を決めろ!!

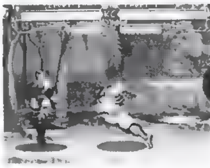
VS WOLVERINE 遠距離戦に持ちこめ

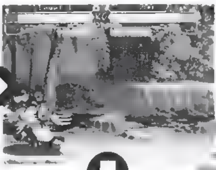
ウルヴァリンとは、[illegible]まともに組み合ってはいけない。向こうは飛び道具がないので、中サイブラストでガンガン攻めていこう。

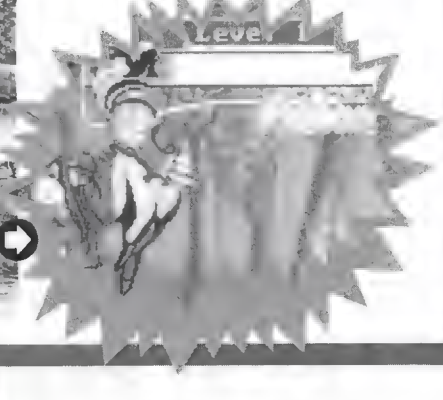
ウルヴァリンがダッシュして突っこんできても、あわてることはない。技を繰り出すスピードは、サイロックのほうも負けていない。すぐジャンプして逃げるか、通常技のパンチ・キックの連打で追い払おう。

➡⬇中サイブラストでどんどん削る。長引くとそのうちパワー負けしてしまう。休まず攻めたてて、早期決戦で決めろ。

連続攻撃をくらうな!





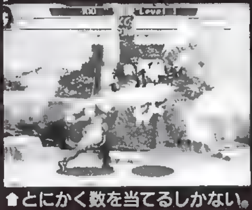


⬆⬅➡ダッシュで突っこまれてクロー攻撃を受けるのが一番怖い。ウルヴァリンはそこから連続攻撃に持ちこんで来るからだ。

2P対戦時のポイント
通常技を攻撃の主軸に

人間相手の場合は、ひたすらサイブラストを連発するという単調な攻撃では勝つことはできない。

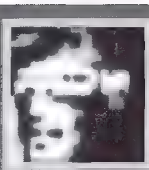
サイブラストで牽制しつつ、通常技のヒット&アウエイを軸にして闘おう。Xパワーがたまれば、当然ハイパーXだ。



⬆とにかく数を当てるしかない。

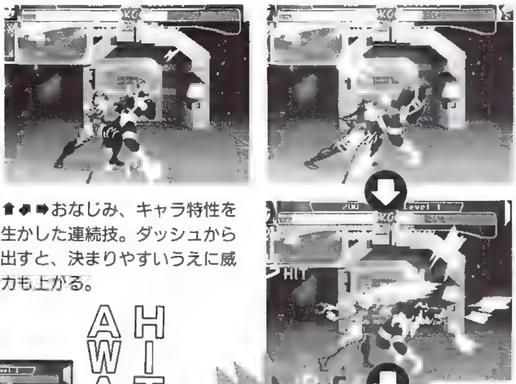
⬆サイスラストでトドメだ!

VS CYCLOPS ―― 太陽光線に要注意



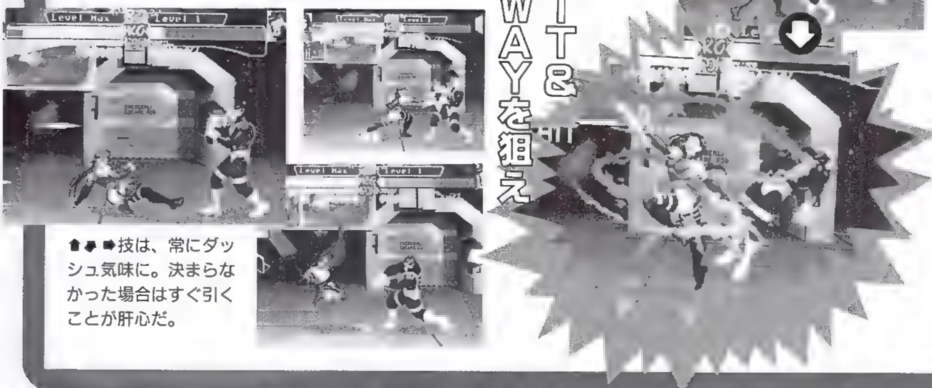
オプティックブラストを持つサイクロップスに、中サイブラスト攻撃は向かない。逆に相手の技の餌食になってしまうのだ。飛びオプティックブラストもあるが、日Jして弱サイブラストで攻めるほうが安全性は高い。

接近戦は、こちらの攻撃力・防御力のほうが低いので不利。どうしてもやる場合は、やはりヒット&アウエイを狙っていくのがいいだろう。



⬆⬇➡おなじみ、キャラ特性を生かした連続技。ダッシュから出すと、決まりやすいうえに威力も上がる。

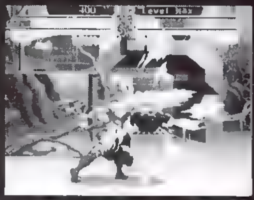
HIT&AWAYを狙え



⬆⬇➡技は、常にダッシュ気味に。決まらなかった場合はすぐ引くことが肝心だ。

2P対戦時のポイント
スピード戦を挑め

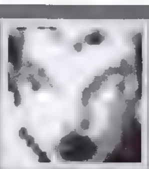
自分でも何をやっているのかわからなくなるぐらいに、スピードで翻弄しよう。有効的なのが2段ジャンプ。逃げに、フェイントに活用しよう。サイブレイドスピンは、普通に出すとガードから反撃される。使うならキャンセルして。



⬆強パンチをキャンセルして……。

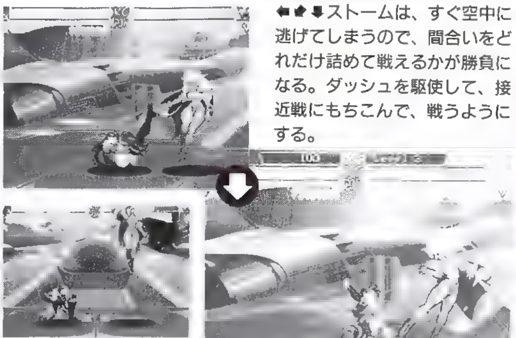
⬆サイブレイドスピン！

VS STORM ―― スピードで勝負

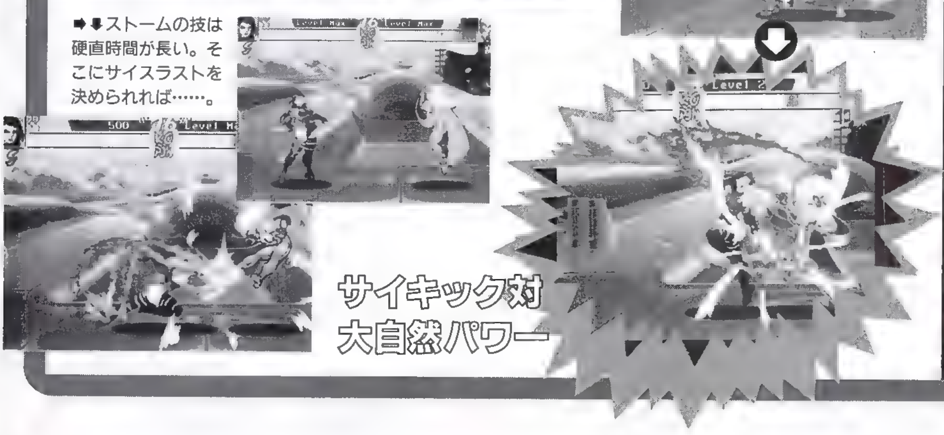


ストームを相手にした場合、地上でサイブラスト攻撃を仕掛けるのは不利。ワールウィンドを使われたときに、相殺されないからだ。かといって、空中戦を挑むのは無謀でしかない。

ここは、ヒット&アウエイを狙っていくしかないだろう。ストームも防御力が低いので、通常技を地道に当てていけば、勝機がつかめるはずだ。自分の体力に気を配ることは忘れずに。



⬅⬆⬇ストームは、すぐ空中に逃げてしまうので、間合いをどれだけ詰めて戦えるかが勝負になる。ダッシュを駆使して、接近戦にもちこんで、戦うようにする。

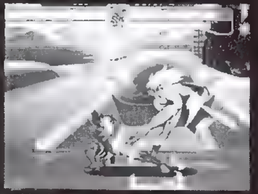


➡⬇ストームの技は硬直時間が長い。そこにサイスラストを決められれば……。

サイキック対大自然パワー

2P対戦時のポイント
連続攻撃能力を活かせ

空中戦がダメ、単調なサイブラスト攻撃がダメでは、スピード勝負しかない。ひとたび技が当たったら、入るだけの技を連続してたたきこめ！　至近距離での大パンチキャンセル→サイブラスト攻撃はかなり有効だぞ。



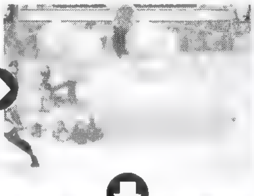
⬆技が入ったら、攻めまくる。

⬆ありとあらゆる技を入れろ。

VS ICEMAN

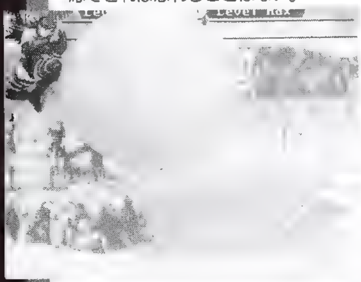
ビーム耐性の憎いヤツ

アイスビームがあるので、地上攻撃の多用はさけたい。かといって、ビーム耐性があるアイスマンには、サイブラスト攻撃ばかりしていては勝てない。
ここは、ヒット&アウェイで、何とか対抗するしかない。ただし投げ&投げ返しで凍らせてくるので、技をかけられないように注意。SJを使って、両サイブラストを仕掛ける場合は、アバランチに気をつけよう。

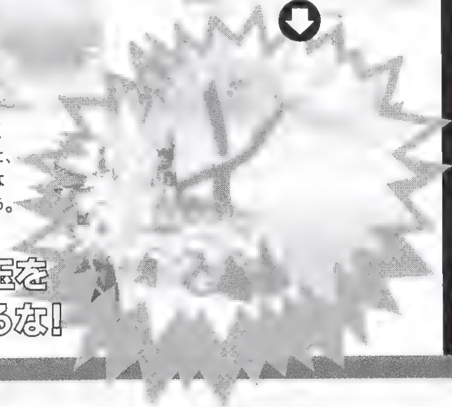


➡➡➡アバランチが降ってきたら、サイブラストで砕くのも手。もっとも、近すぎたらどうしようもないが……。

⬇ジャンプするときには、常に注意が必要だ。空中ガードで対応できれば恐れることはない。



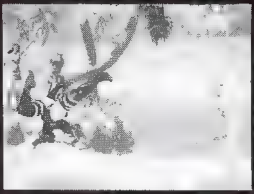
⬆欲を出して長くとどまりすぎると、投げ技の餌食になり、凍ってしまう。



巨大氷玉を作らせるな!

2P対戦時のポイント
相手のスキにつけ込め

アイスマンは、攻撃が出るまでに時間がかかる。2P対戦ではそこをつくといいだろう。
相手がアイスビームを撃ってきたら、2段ジャンプでかわす。だが、ここでアイスアバランチを出されたら逃げ場はない。要注意。



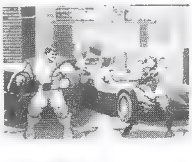
⬆サイロックの素早さに期待。

⬆ビームをかわしたら、即、攻撃。

VS COLOSSUS

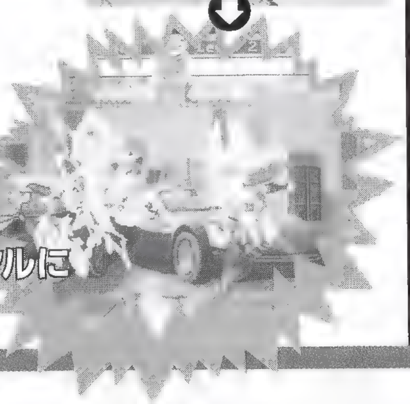
パワーに圧倒されるな

サイブラストでの攻めが、そこそこ使えるキャラだ。ただし、パワータックルはサイブラストを弾き返して突っこんでくるので、まともにくらわないようにしよう。もしタックルされたら、ガードして逃げの一手。
コロッサスの投げは判定が大きいので、接近戦は避けたい。やはりパワータックルに気をつけつつ、サイブラストを繰り出すのが確実だろう。



⬅⬇パワータックルを仕掛けてきたコロッサスをかわしてSJ。距離をとったら、再びタックルしてくる前に、サイブラストを入るだけたたきこめ!

⬇➡コロッサスの投げ技は超一級。うっかり近づくと、ボロボロ投げられるぞ。



パワータックルに気をつけろ!

2P対戦時のポイント
相手の接近を許すな

相手がパワータックルでの接近を狙ってきたら、ジャンプして逃げよう。この技は、終わり際にスキが出る。そこをすかさず攻撃するのだ。空中からのサイブラスト攻撃か、近距離に着地してのサイブレイドスピンが効果的。

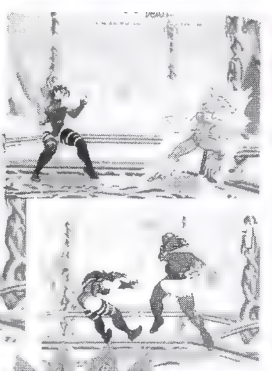
⬆相手の接近を許すな。

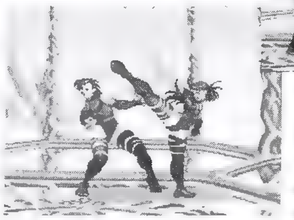
⬆まともに組み合ってはダメだ。

VS SPIRAL 超能力で魔女に勝て

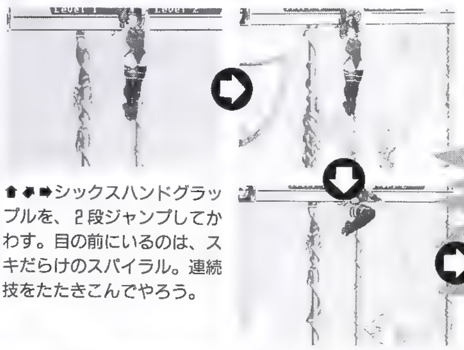
スパイラルはメタモルフォーゼだけ気をつければ、あまり怖い相手ではない。ただひたすらサイブラスト攻撃を繰り返せば勝てる。たとえダンス（幻惑攻撃）を仕掛けてきても、サイブラストならそのまま撃って大丈夫。

ヒット＆アウエイもいいが、相手のほうが攻撃力はあるので深追いは禁物。特に、スパイラルの立ちパンチはかなりの威力を持っている。





⬇⬆➡メタモルフォーゼには、要注意！　投げ技の判定なので、ガードは効かない。空中でも決まってしまう。



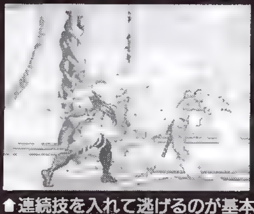
⬆⬇➡シックスハンドグラップルを、２段ジャンプしてかわす。目の前にいるのは、スキだらけのスパイラル。連続技をたたきこんでやろう。

妖しい技に惑わされるな

２P対戦時のポイント
ジャンプよりダッシュ攻撃

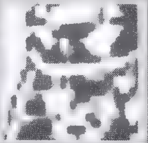
対空投げ技のシックスハンドグラップルを持っているので、ジャンプしての弱サイブラスト攻撃は使いすぎないように。ただし、この技を２段ジャンプでかわせば、相手はスキだらけ。上級者はこれを狙うのもいいだろう。

⬆サイブラストで牽制して……。



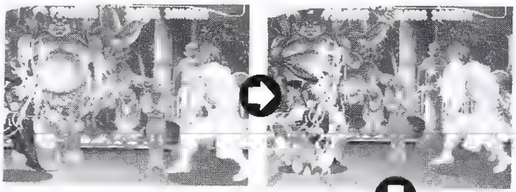
⬆連続技を入れて逃げるのが基本。

VS SILVER SAMURAI 剣の間合いを見切れ



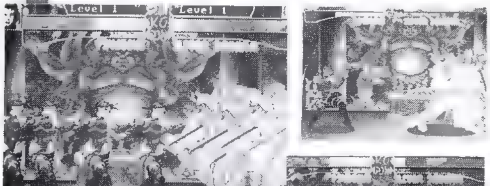
シルバーサムライの刀は、とにかくリーチがある。ヒットされないよう、充分に注意が必要だ。だが、動きは遅いタイプなので、つけこむならそこ。技が入ったら一気に攻めたてよう。

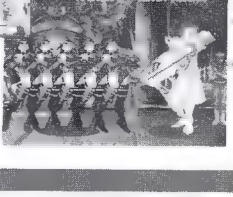
サイブラスト攻撃ももちろん有効。遠距離からバンバン繰り出すのだ。サイブレイドスピンもそこそこ効くが、逆に、たたき斬られて、返り討ちにあってしまう可能性も高い。



⬆⬇➡サイブラストでＸパワーをためて、ダッシュで近寄って、連続技を決める。相手が体勢を整えないうちにサイスラスト！

東洋の剣士対西洋の忍者





⬅⬆➡分身技には分身技で対抗したりして……。実はこっちに不利なんだけどね。お遊び。

２P対戦時のポイント
サイブラストが超有効

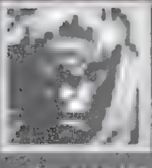
手裏剣はあまり恐れることはない。サイロックのスピードなら、余裕であしらえるはず。やはり気をつけるのは剣だ。

遠距離からサイブラストで削りまくるのがいちばん効果がある。突っこんできたら逃げるのだ。

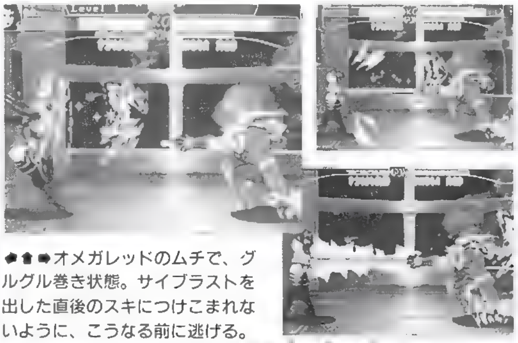
⬆かわして、逃げまくって……。

⬆サイブラスト。うーん嫌なヤツ。

VS OMEGA RED ――遠距離戦で勝て

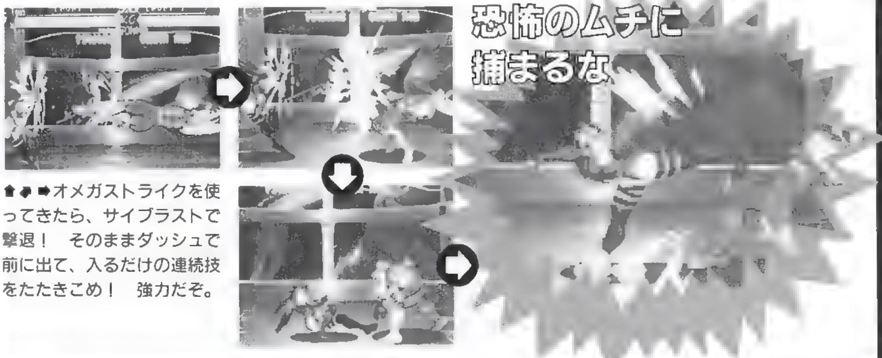


オメガレッドも、基本的にはサイブラスト攻撃で勝てる。たとえオメガストライクで反撃してきても、サイブラストで迎撃できるのだ。
ただし、ほんのしたときに、うっかりカーボナディウムコイルに捕まらないようにしよう。投げたり、たたきつけたり、攻撃のバリエーションが多い。敵をコイルでつかんだときのオメガレッドは無敵状態なのだ。



⬆⬆➡オメガレッドのムチで、グルグル巻き状態。サイブラストを出した直後のスキにつけこまれないように、こうなる前に逃げる。

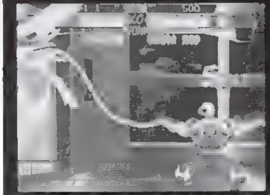
恐怖のムチに捕まるな



⬆◆➡オメガストライクを使ってきたら、サイブラストで撃退！　そのままダッシュで前に出て、入るだけの連続技をたたきこめ！　強力だぞ。

2P対戦時のポイント
遠・近のバランスが大切

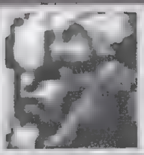
SJして弱サイブラスト攻撃が有効。ときどきヒット&アウエイを混ぜて、リズムをつけよう。
オメガデストロイヤーはガードなしでは絶対に受けるな！　体力が一度に半分近く減ってしまうぞ。サイスラストも撃ち落とされる。



⬆デストロイヤーは決まれば強烈。

⬆でも技が出るまでの時間が長い。

VS SENTINEL ――リーチの長さに注意



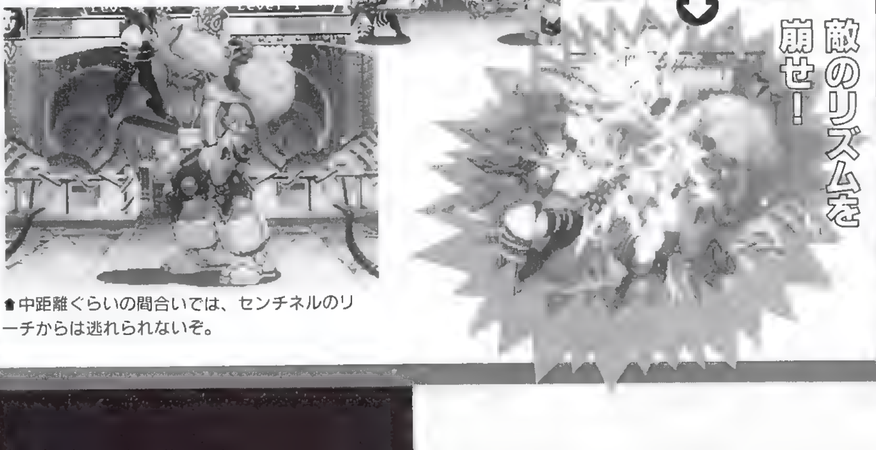
こいつもサイブラスト攻撃で。狙い目は、ロケットパンチの戻り際だ。特に、SJ弱サイブラストは効果的。
ロケットパンチが出る前でも攻撃は間に合うが、タイミングが難しい。ミスすると相打ちになって、パワー負けしてしまうのだ。全攻撃のリーチが長いので、常に画面にいるぐらいの距離で間合いを取ろう。ジャンプ時は、センチネルフォースに注意。

⬆サイブラストONLYでは攻撃が単調になる。

⬆たまにはダッシュで近寄り、通常連続攻撃。

⬆中キックキャンセルサイブレイドスピン。

敵のリズムを崩せ！



⬆中距離ぐらいの間合いでは、センチネルのリーチからは逃れられないぞ。

2P対戦時のポイント
絶対に間合いに入るな

基本的には、CPU戦と同じパターンで勝つことができる。
ヒット&アウエイを織りまぜると効果的だが、近づきすぎて相手に捕まると悲惨なことになるぞ。パワーでは絶対に勝てない相手なので、うまく逃げよう。

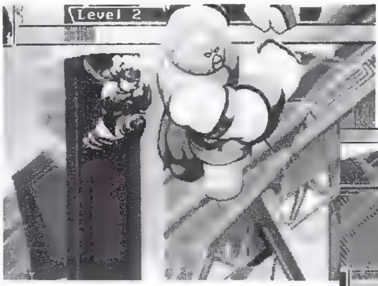
⬆ジャンプ力はあっても遅い。

⬆変形攻撃にも落ちついて対処。

VS JUGGERNAUT ——とにかく削るのだ！

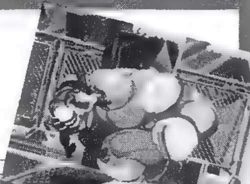
CPU戦ONLY

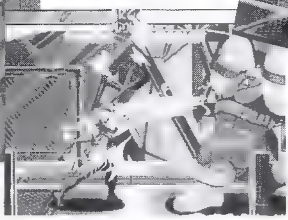
[illegible]直後のスキを狙われないようにしよう。



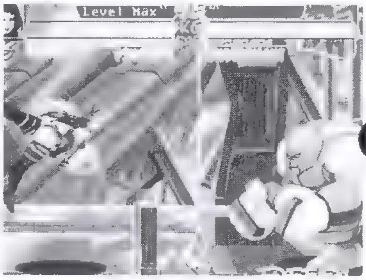
⬆空中に逃げてもジャンプして追いかけてくる場合も。ここで捕まらないように注意。

⬇ヒット&アウエイも最小限に使おう。連続攻撃は魅力だが、万が一、捕まったときのリスクが大きすぎる。

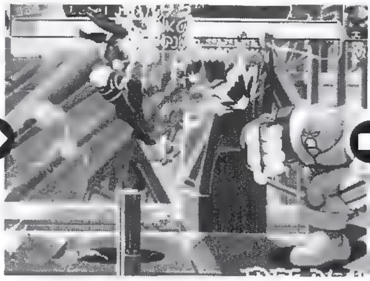




⬇最後の仕上げはサイスラスト。ヒットなんて欲を出さずに削りで満足。



⬆ジャガーノートの怒濤の攻撃！　でもSJと2段ジャンプで逃げれば大丈夫なのー。

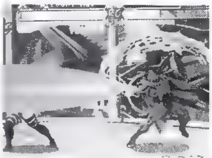


⬆ジャンプ中も当然サイブラスト。外れてもいいから、撃ちまくるのだ。

VS MAGNETO ——バリアでも必殺技

CPU戦ONLY

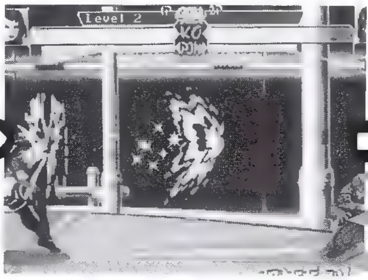
[illegible]



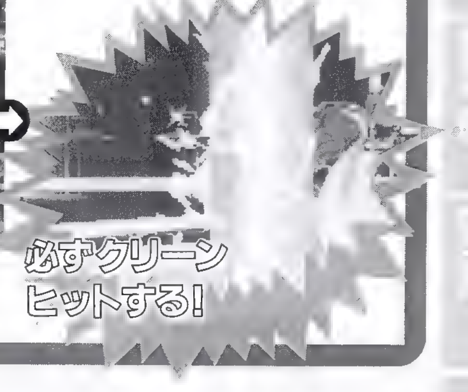
⬆⬈⬅バリアの中からも、次々に、攻撃してくる。ビームはジャンプでよけ、金属片攻撃はサイブラストで打ち落とせる。

⬇ガードしないでショックウェーブをくらうと、このダメージ！

⬆そろそろショックウェーブの出そうな気配。出際のスキを狙うなら……。

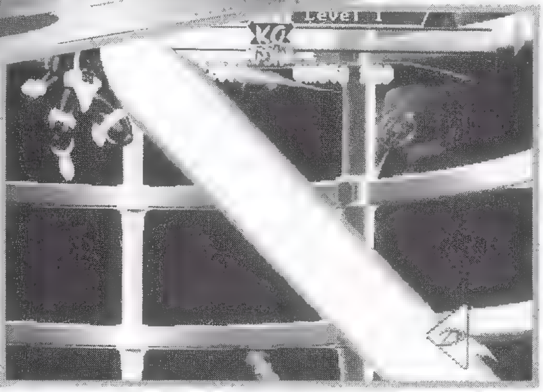


⬆出る寸前にサイブラストを打つ。自分もすぐガードしないと相手の技をくらうぞ。

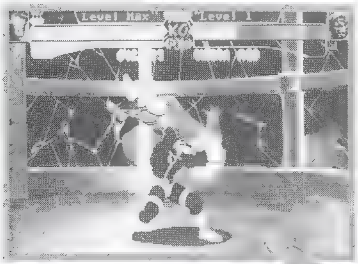


⬅メガオプティックブラストは、太いビームで敵を攻撃。ボタン連打でダメージアップ。水平にしか撃てないのがタマにキズかな。

強烈ビームの巨人！



➡スーパーオプティックは、レバー操作でビームの軌道を自由に変えることができる。空中でも撃てるのが強味だ。



CYCLOPS

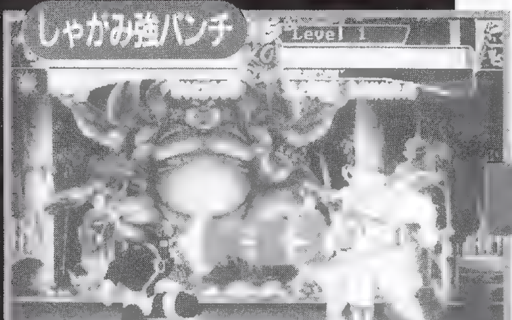
基本攻略ポイント

✸何をとっても優等生

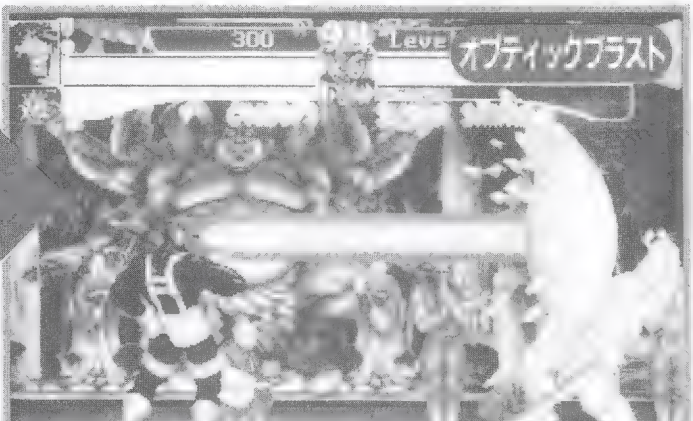
サイクロップスは、攻撃力、スピード、どの能力も平均点のバランスのとれたキャラクターだ。得意の連続技は、敵を地面にたたきつけてからの強ライジングアッパー。アッパー中にボタン連打で、ヒット数が増えていく。特に画面の端に、敵を追いつめて使うとより効果的なのだ。オプティックブラストも攻撃＆牽制の両方に使える便利な技だ。

ホワイトコンボ WHITE COMBO

[illegible]で強パンチを出すと、パンチと同時にビームを発射する。これをキャンセルしてオプティックブラストと一緒に[illegible]すると、[illegible]でビームが撃てるようになる。

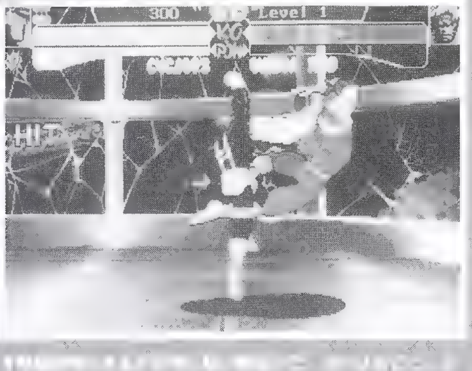


⬆オプティックブラストの種類は、強なら最初のビームをよけてジャンプした敵を迎撃する、なんてこともできる。



実用的なビーム攻撃！

このあか
KEYPOINT



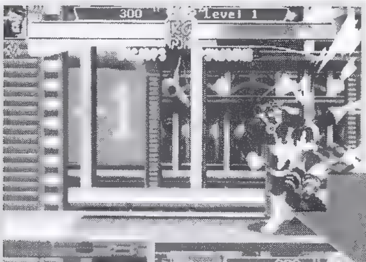
目指せ!! MAX HIT!!

サイクロップスの最高ヒット数は、コロッサスへの小パンチ27ヒット！ ただしこれはコロッサスがスーパーアーマー状態になっていた場合なのだ。

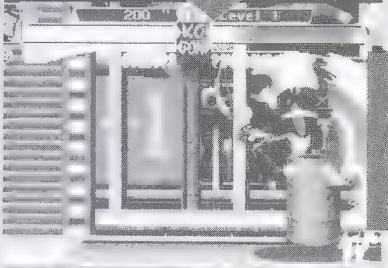
普通はこんなにヒットすることはできないのだ。まあ追い風参考記録といったところかな。

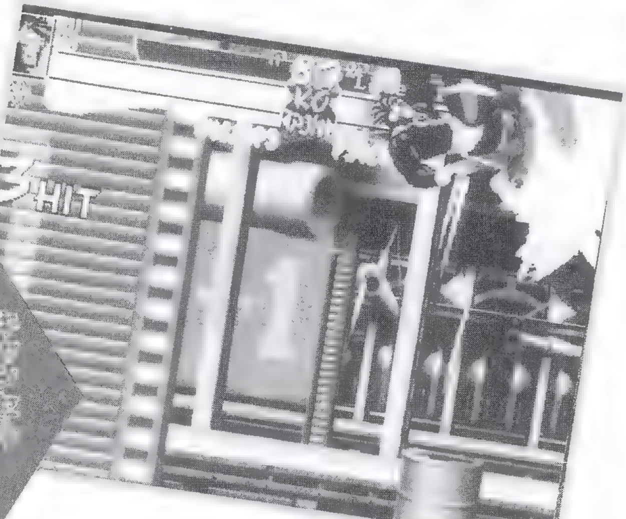
ビームで迎撃せよ！

ブラックコンボ BLACK COMBO



⇐⇓２発目のキックはサマーソルトキックになるのが、この技の華麗さをよりいっそう引き立てている。

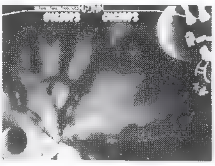




キックの芸術がここに

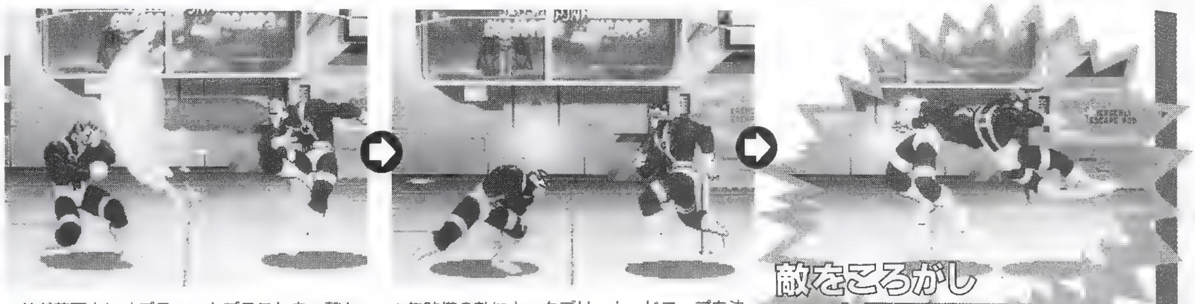
VS CYCLOPS ——先に動いたら負け！

同キャラ対戦。同じ能力同士の戦いだけに、オプティックブラストで牽制し合い[illegible]と予想される。[illegible]取りに[illegible]スーパージャンププレスにいくか、ネックブリーカードロップなどの奇襲戦法で、敵がころばせるのが効果的と思われる。逆に攻めこまれたら、あわてずにライジングアッパーで迎撃しよう。



⬇しゃがみガードで攻撃をこらえ、スキをみてしゃがみ投げも有効な技だ。

➡⬅⬆敵をオプティックブラストで斜めに投げ上げる。落下してくるところにライジングアッパーをたたきこめ。



⬆敵が落下中にオプティックブラストを。撃ち終わった瞬間を狙ってダッシュ！

⬆無防備の敵にネックブリーカードロップを決めよう。不意をつくとおもしろい攻撃方法だ。

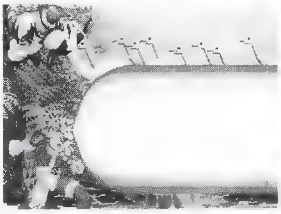
敵をころがし追い打ちせよ

VS WOLVERINE ——じっくりと耐久戦法

スピードでは絶対にかなわないので、あまり敵を追いかけ回さないこと。下手に飛びこんでいってもトルネードクローの餌食になるだけだ。

飛び道具は持っていないので、接近戦はさけて待ち受けるべき。ジャンプで飛びこんできたらアッパーカットで撃ち落とし、ドリルクローにはオプティックブラストで対抗せよ。あわてないことが肝心だ。

➡⬇⬊メガオプティックブラストは、ウルヴァリンとの距離が近いとジャンプで後ろ側に回りこまれてしまうので注意。距離を測って発射しよう。

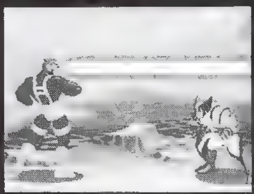


⬆⬅➡画面の端に追いつめられてのトルネードクローは、連続ヒットにつながる。画面端を背にして近寄るな。

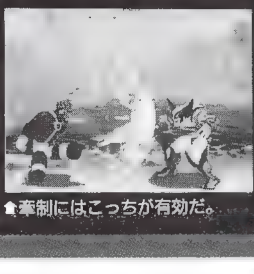
連続ヒットに気をつけろ！

2P対戦時のポイント しゃがんで避けられる

ウルヴァリンは、構えが低いので、弱オプティックブラストが当たらない。いたずらに撃ってもスキを作るだけになってしまうのだ。しゃがみ強パンチのビームなら当たるので、牽制にはこちらを使うようにしよう。



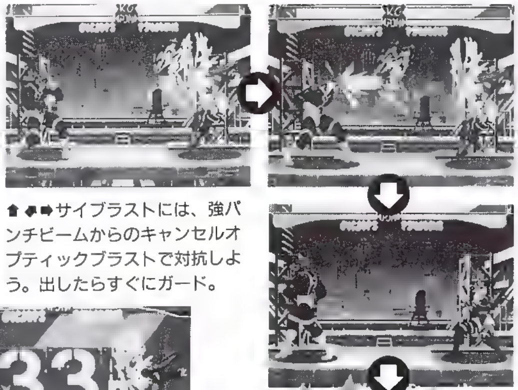
⬆これは当たらないのでムダ。



⬆牽制にはこっちが有効だ。

VS PSYLOCKE ——空中戦を制するか?

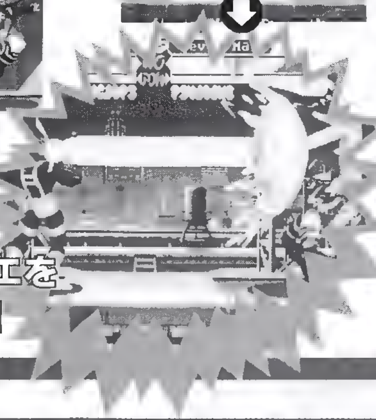
動きは素早く飛び道具も持っている。できるなら接近戦でしとめたい相手だ。
接近戦で注意すべきは弱サイブレイドスピン。弱にもかかわらず広い攻撃範囲と高い持続性を持っている。連続技で決められるため、ちょっとやっかいだ。ガードをしっかり固めて反撃しよう。サイブラストはスピードが速いので、オプティックブラストで相殺に対抗できるぞ。



⬆⬇➡サイブラストには、強パンチビームからのキャンセルオプティックブラストで対抗しよう。出したらすぐにガード。

⬇ジャンプしたサイロックには、スーパーオプティックがオススメ。これならどこにも逃げられない。

⬆実はサイブラストは、しゃがんでいれば当たらないのだった。

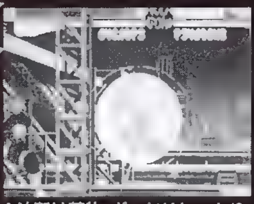


うるさいハエを打ち落とせ!

2P対戦時のポイント
ガードでスピードに対抗

サイスラストは2発まで出すことができるので、1発目をガードしても気を抜くな。特に上級者は2発目の発射角度を変えて攻撃してくる。突然、斜め上から攻撃してくることもあるのだ。サイブレイドスピンとともに要注意だ。

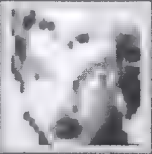
⬆連射されたらじっと耐えよう。



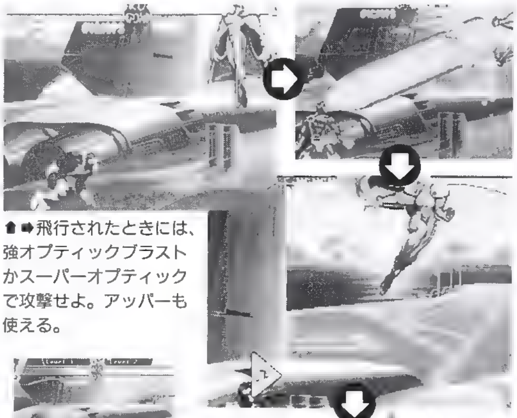
⬆油断は禁物。ガードはしっかり。

CYCLOPS

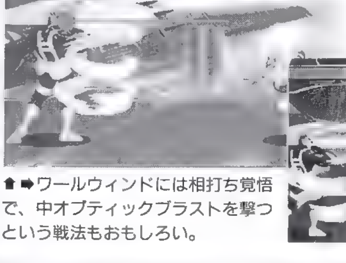
VS STORM ——地上で迎撃せよ!

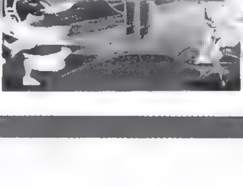


空中からの攻撃、投げ技が得意のストーム。移動、技ともにスピードがかなり速い。ワールウィンドは素早く連射できるので、釘付けにされてしまうこともしばしばだ。接近戦に持ちこむかオプティックで撃ち落としてしまおう。その場合、ジャンプしてのオプティックブラストとスーパーオプティックが有効だ。敵がジャンプ中に真下へ移動しアッパーを決めるのも使えるぞ。

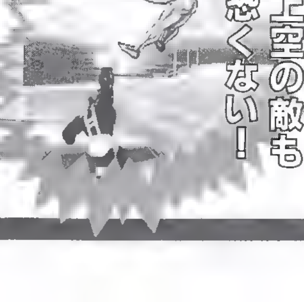


⬆➡飛行されたときには、強オプティックブラストかスーパーオプティックで攻撃せよ。アッパーも使える。





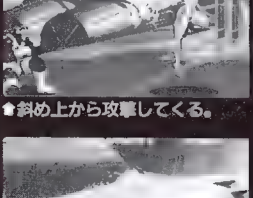
⬆➡ワールウィンドには相打ち覚悟で、中オプティックブラストを撃つという戦法もおもしろい。



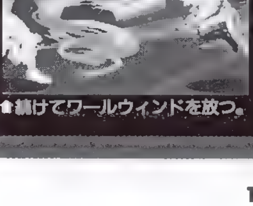
上空の敵も恐くない!

2P対戦時のポイント
近寄らせない連続技

ストームの連続技で注意すべき技には、ジャンプ中に斜め下に光の球を撃ちながら、着地と同時にワールウィンドを放つ、というのがある。ダメージは大きくないが、近づくのが難しくなかなかやっかいな技なのだ。



⬆斜め上から攻撃してくる。

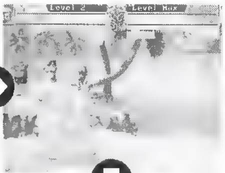


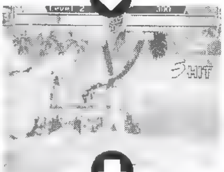
⬆続けてワールウィンドを放つ。

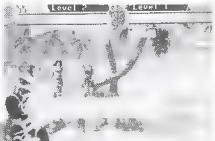
VS ICEMAN ──接近戦で勝負せよ！

コンピュータのアイスマンは、そんなに手ごわい相手ではない。しかし基本能力はすぐれたキャラクターなので、油断していると思わぬ[illegible]ることがあるぞ。

基本戦術は接近戦で、[illegible]タックルとアッパーに勝負をかけよう。投げ技も[illegible]、投げ返されることがある。またビームは相手にスキがあるとき以外は撃たないほうがいい。





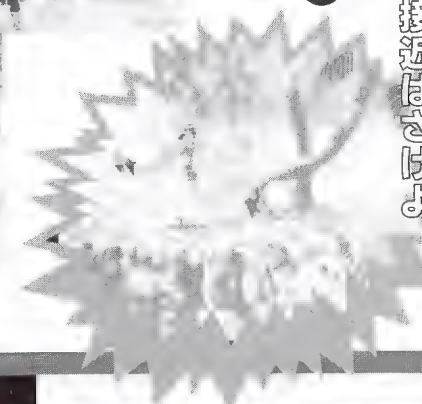


⬆接近しすぎると、中パンチ投げで固められてから……。

⬅アークティックアタックで攻撃される。

⬅こうなったらガードも不可能。最悪だ。

⬆⬇アイスマンにはビーム耐性があるのでビームの撃ち合いはこっちに不利だ。

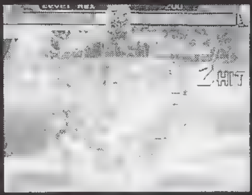


Xパワーフル時接近はさけよ

2P対戦時のポイント

ビームでは攻めるな！

アイスマンにはビームはあまり効果がない。自然と、通常技とライジングアッパーカットが攻撃の中心となる。ジャンプ時にはアイスアバランチに注意しよう。アイスフィストを作り始めたら、ビームで攻撃しよう。



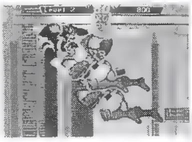
⬆アイスビームにも注意。

⬆アイスアバランチは対空技。

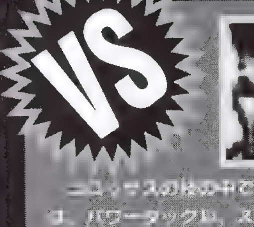
VS COLOSSUS ──肉体巨人に捕まるな！

コロッサスの技の中で注意すべき技は、パワータックル、スーパーアーマー、ジャイアントスイング、スーパー[illegible]なのだが、いちばん恐ろしいのは[illegible]である。かかえ上げからの投げ技に、一度投げられたらもう一度投げられると思って[illegible]。

接近戦はなるべくさけ、離れたところから、ビームで少しずつ[illegible]っていこう。



⬅⬇パワータックルには、ガードを固めて対抗しよう。その後で、投げからアッパーへと攻撃をくりだそう。空中でもタックルは襲ってくる。気をゆるめないように。



⬇➡降下しながらのビーム攻撃は、ジャンプ力のない、こいつには有効。

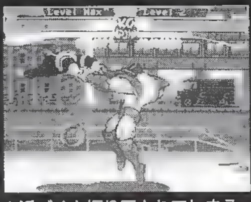
ガードしてから反撃せよ

2P対戦時のポイント

色が変わったら注意せよ

スーパーアーマー状態から、ジャイアントスイングで攻められるとかなり手こずる。ガードするかよけるかしかないからだ。ガードした後で反撃しよう。下手に攻撃すると、ぶんぶん振り回されてしまうぞ。

⬆スーパーアーマー時は回避。

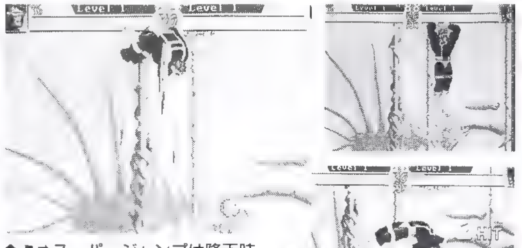


⬆近づくと振り回されてしまう。

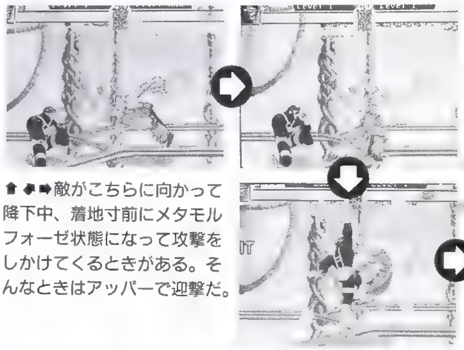
VS SPIRAL ――接近戦はさけるべし

空中での投げ技が得意なので、空中戦はさけたほうがいい。しかし通常技もリーチが長く、なかなかやっかいだ。ここは離れて、オプティックブラストで体力を削っていこう。

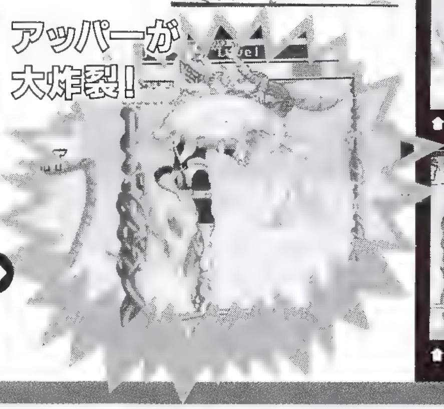
テレポート、ダンス（位置交換）などには決して惑わされてはいけない。追いかけずに、どっしりと構えていよう。また相手がメタモルフォーゼ状態になったら、とにかく逃げ回ろう。



⬆⬋➡スーパージャンプは降下時に、シックスハンドグラップルの餌食となる。なるべくなら飛ばないほうが危険は少ない。

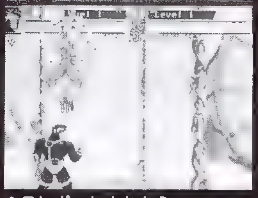


⬆⬋➡敵がこちらに向かって降下中、着地寸前にメタモルフォーゼ状態になって攻撃をしかけてくるときがある。そんなときはアッパーで迎撃だ。



2P対戦時のポイント
テレポートにはアッパー

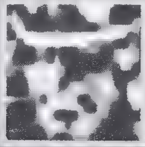
対人戦でもっとも怖いのが、テレポートダンスからのシックスハンドグラップル。飛んで逃げるのは危険なので、ライジングアッパーカットで迎撃するしかない。いつでも出せるように完璧にマスターしておこう。



⬆テレポートされたら……。

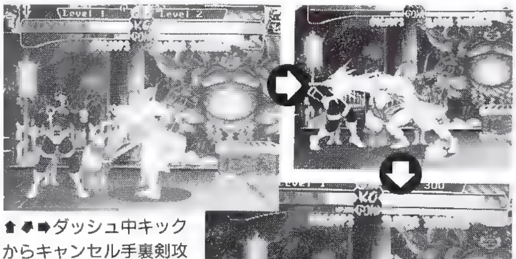
⬆投げてしまおう！

VS SILVER SAMURAI ――遠距離戦で葬りされ

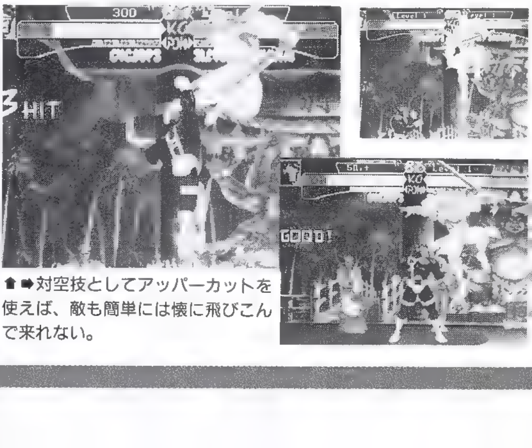


飛び道具として手裏剣を持っているが、スピードが遅いためオプティックブラストで充分に対抗できる。手裏剣との相打ちに注意。

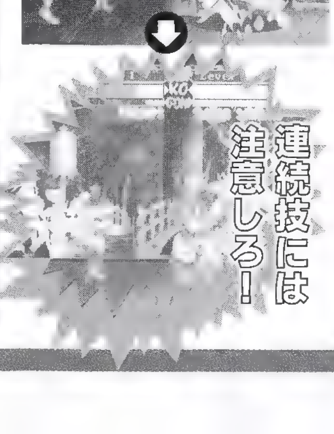
たいした対空攻撃を持っていないので、接近戦をしたくなるが、ちかよるとリーチの長いシルバーサムライが有利。オプティックブラストで牽制し、ジャンプで懐にもぐりこみ、投げてしまってもいい。



⬆⬋➡ダッシュ中キックからキャンセル手裏剣攻撃。少ないが確実に体力を削る連続技だ。ダッシュ前に打ち落とせ。

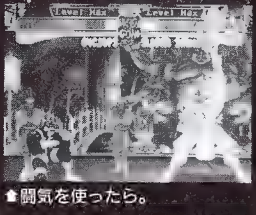


⬆➡対空技としてアッパーカットを使えば、敵も簡単には懐に飛びこんで来れない。



2P対戦時のポイント
闘気には要注意

3種類の闘気は、どれも恐ろしい力を秘めている。特に氷の闘気で固められてしまうと、ガードができなくなってしまう。敵が闘気を使ったら、ビームなどでなるべく近づけないようにしよう。時が過ぎるのをじっと待つのだ。

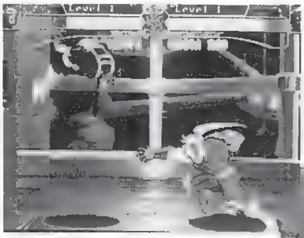
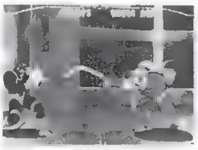
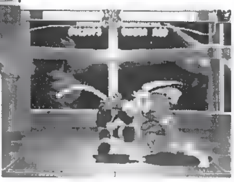


⬆闘気を使ったら。

⬆ビームで近寄らせない。

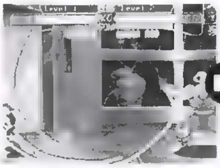
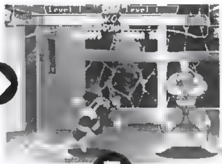
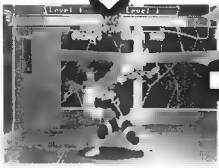
VS OMEGA RED ——触手をかいくぐれ

リーチが長く、対空技もあるオメガレッド。中間距離での戦いは、相手の思うつぼにはまる。離れてオプティックブラストで攻撃するか、接近してライジングアッパーカットか投げ技で攻撃しよう。コイルにつかまると体力が奪われるだけではなく、こちらの体力も敵に与えてしまうので、いつ伸びてきてもすぐにガードできるように心の準備をしておこう。

⬆⬇➡カーボナディウムコイルは、ガードするかジャンプでよけるしかない。このとき飛びこんで攻撃してしまおう。

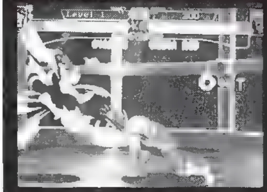
大きなスキを逃さず攻めろ

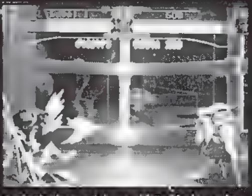
⬆⬇➡オメガデストロイヤーを出した後には、大きなスキができる。すかさずダッシュで接近し、投げからアッパーを決めろ！

2P対戦時のポイント
コイル以外もマークせよ

どうしても伸びるコイルに注意がいってしまいがちだが、他にも攻撃範囲の広いしゃがみ強パンチや意表をつくしゃがみ強キックなど、強力な技を持っている。対戦プレイでは、それらにも注意してガードに備えたい。



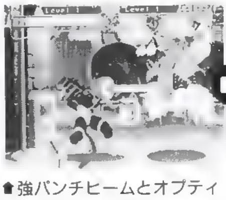
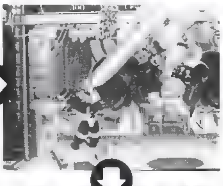
⬆素早いしゃがみ強パンチ。



⬆意表をつくしゃがみ強キック。

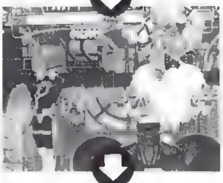
VS SENTINEL ——どの距離で戦うか？

センチネルは防御力も高く、飛び道具の技も豊富に持っている。いちばん有効なのは、やはり投げてしまうこと。重い体重がわざわいして大きなダメージを与えることができるのだ。有人の対戦は、相手はスーパージャンプなので、意表をついてネックブリーカードロップなどもおもしろい。ただし離れてしまうと、また打ち合いで相手のほうが大ダメージをくらってしまう。

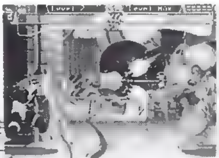
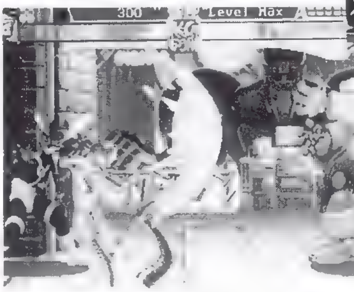



⬆強パンチヒームとオプティックブラストで攻撃。

⬅センチネルがジャンプしたら、強オプティックブラスト。



⬅ジャンプしての高さを調整した攻撃も効果的だ。

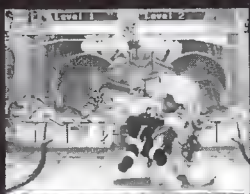
⬆⬇ロケットパンチの先には当たり判定がある。ちょっと難しいがここに強パンチを当ててみよう。

センチネルを釘付けにせよ

2P対戦時のポイント
投げが勝敗の分かれ目

対人プレイのセンチネルは、とても手ごわい相手となる。何しろ、離れてよし接近してよし、投げ技もOK、のオールラウンドキャラクターなのだ。投げ技でダメージを与えるのが勝機をつかむキーポイントになるだろう。

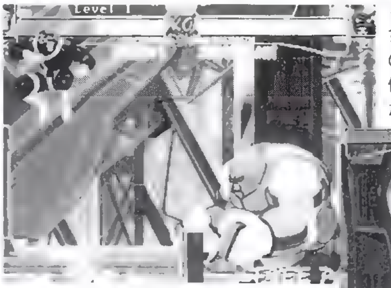
⬆ジャンプで一気に飛びこめ。



⬆投げてしまえばこっちのもの。

VS JUGGERNAUT ——投げるまでがポイント

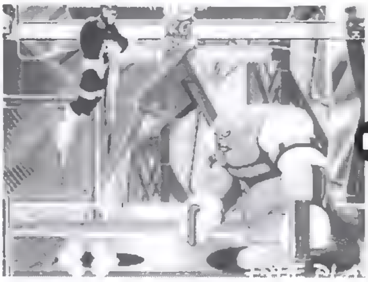
高い防御力、投げ技と力押しのキャラクター、ジャガーノートは、この2つを[illegible]ので、ここは[illegible]てみよう。



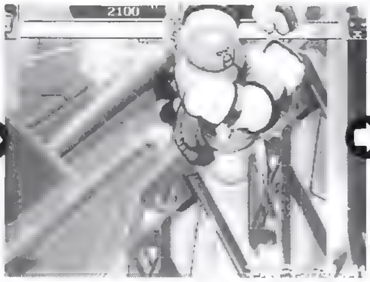
⬆ジャガーノートのアースクエイクはSJでよけることができる。

⬇➡投げた後の追い打ちは必ず決めよう。このチャンスに少しでも体力を削りとっておきたいところだ。

⬇そこをすかさず投げてしまおう。できれば空中で投げたほうがダメージは大。



⬆思いきってSJで、飛びこんでみよう。ガードは、しっかりと固めておくこと。

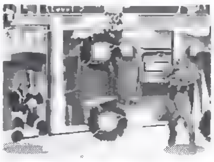


⬆すると、不思議なことにジャガーノートもジャンプをしかけてくる。

地響きたてて
巨体が転がる

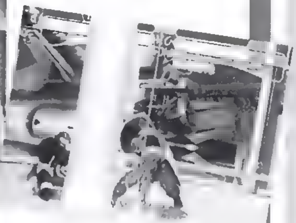
VS MAGNETO ——案外楽勝最終決戦

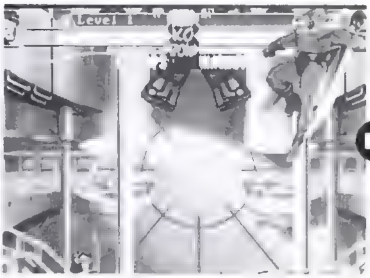
最後の敵マグニートー。しかしサイクロップスなら、タイミングを合わせて[illegible]。[illegible]マグニートー[illegible]ライジングアッパー[illegible]ただここのところ、これだけで最終ボスに勝てでしまうのだ。



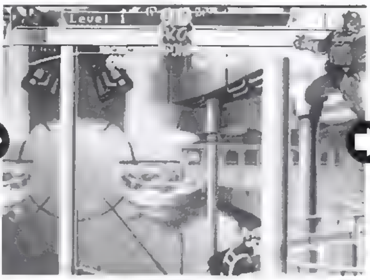
⬆⬅4つの暗黒球が迫ってきたら、すぐにマグニートーから離れよう。球を防ぐ方法はないので追い打ちをさけるためだ。

⬇Xパワーがたまると、わりとすぐにショックウェーブを撃つ。ガードせよ。

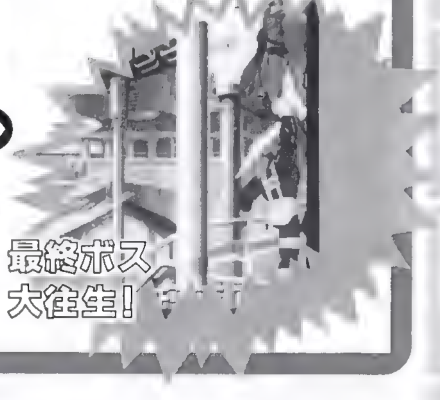




⬆ラウンドスタート。マグニートーは上空へ上っていく。接近するなら今だ。



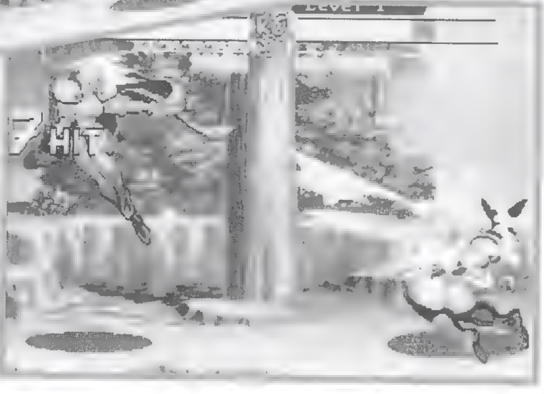
⬆ダッシュで近寄って、相手の下にもぐりこんで攻撃だ！



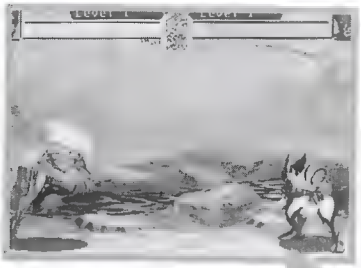
最終ボス
大往生！

空中戦なら無敵！

⬅普通の状態でも宙に浮いているストーム。ジャンプ中の軌道変更、高速移動もお手のもの。Xパワーを消費するが、空中飛行も可能。



➡ストームは、ハイパーXを2つ持っている。これはアイスストーム。いちばん強力だが、硬直時間が長い。



基本攻略ポイント

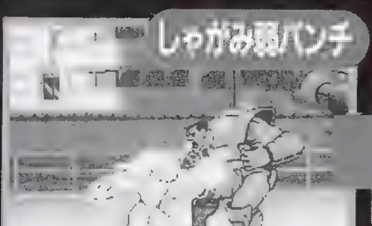
✹空中はストームの独壇場

「ワールウィンドを連発してXパワーをため、ハイパーXを出すのが、ストームの必勝パターン。基本的にはサイロックと似ている。また、防御力が低いので、相手に捕まらないように気をつけるのも一緒だ。

違う点は、空中浮遊という特性を持っていること。空中移動、空中ジャンプなどを使った攻撃をさせれば誰にも負けないことだ。

ホワイトコンボ WHITE COMBO

流れるようにつながる美しいコンビネーション攻撃。ちなみにストームは、普通に繰り出してもパンチが雷撃、キックで竜巻となす。もっとも、それで威力が変わるわけではないが。



⬆➡間髪入れず繰り出されるコンビネーション攻撃。雷撃2発、竜巻2発と、ビジュアル的にも美しい。くらってる相手はたまらないが。

大自然パワーでたたきのめせ！

この技がKEYPOINT

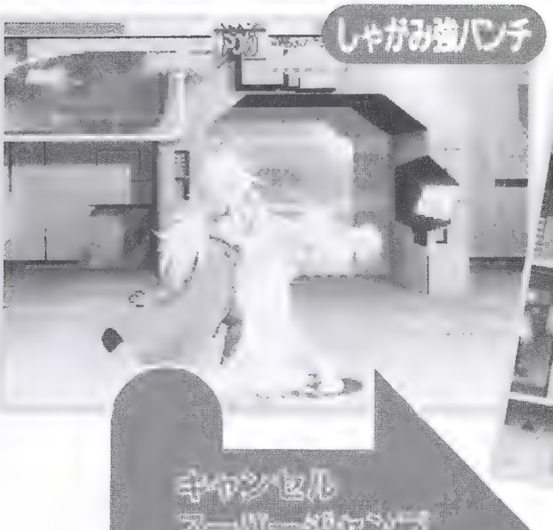
目指せ!! MAX HIT!!

敵の近くでライトニングストームを使った直後に、ひたすらパンチボタンを連打だ。ストームの手が見えなくなるほど、パンチを打ちこめ！

キミはどれだけこの数字に近づけるかな。50や60じゃまだまだ甘いぞ。とにかく死ぬ気で連打しろ！

自由自在に飛びまわれ

ブラックコンボ BLACK COMBO



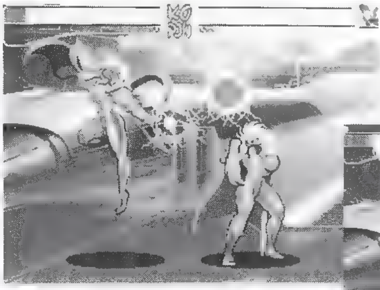
⬇ガンガン雷撃を当てて、相手を宙に舞い上げろ！　画面の端にいる場合は、この後さらにワールウィンドを繰り出せるぞ。

VS STORM ——素早さで空中戦を制せ

2P対戦 ONLY

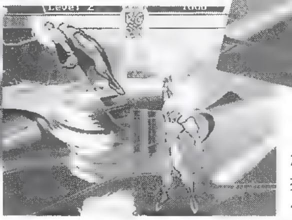
お互い防御力が低いので、先に技を入れたほうが勝利する。空中ダッシュ[illegible]な[illegible]を[illegible]て[illegible]。能力[illegible]互[illegible]から[illegible]身[illegible]の素早[illegible]。

[illegible]、[illegible]の[illegible]や、ジ[illegible]チーワー[illegible]ウィンドで削[illegible]の役に立つ。相手がハイパーXを使うようなら、先手を打って、硬直時間に攻撃をかけろ。

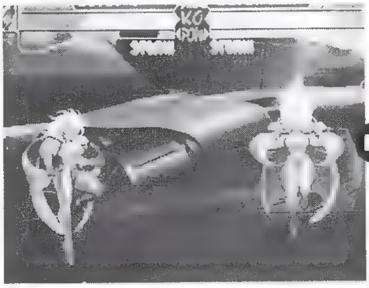


⬆接近戦での打ち合いは、常に体力ゲージに注目。ジリ貧で負けないように。

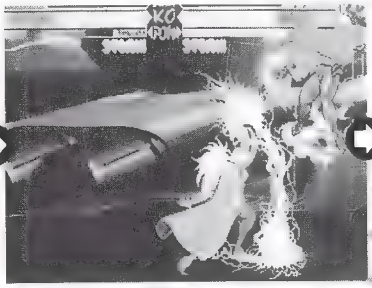
⬇➡先手を打つためには、相手の動きを見極めるのが大切。特に、投げ返し技は、わずかな時間の勝負。



⬇せっかくXパワーがたまっていても、技を出すスキもなくダウン！



⬆ストームのハイパーXはスキが大きい。相手が技を使うそぶりを見せたときがチャンス！



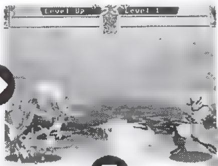
⬆ダッシュで近づいて、通常攻撃を連続でたたきこめ！　端に追いつめればより効果的。

VS WOLVERINE ——パワーに圧倒されるな

ストームは、基本的にスピードで押してくるタイプの相手が苦手。中でも一番の強敵がこのウルヴァリンだ。

防御力も攻撃力もあるうえに、とにかく素早い。こういう相手はジャンプ強キックとワールウィンドの2段攻撃で削りまくり、ガードされるのを覚悟で、遠距離からハイパーXを使うしかない。ライトニングアタックでもいいが、すぐ離れないと危険。

⬇➡こうやって、わずかずつでも削っていくしかない。ワールウィンドは、近寄らせないための牽制の意味にもなるし。

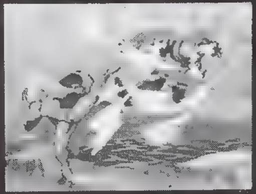


⬆⬇➡ワールウィンドを当て続けて、Xパワーがたまったら、ハイパーX。遠距離からでは威力が低いが、捕まるよりまし。

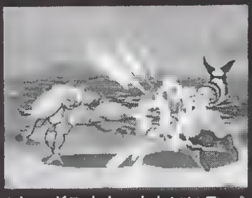
2P対戦時のポイント

ドリルクローを出させるな

絶対に接近戦を狙ってくるので、これをどうかわすかが重要なポイントだ。バーサーカーチャージを使われると、一段とスピードがあがるので、かなり手強くなる。通常技のヒット&アウエイを活用して、地道に当てていこう。



⬆意外に使えるのが強キック。

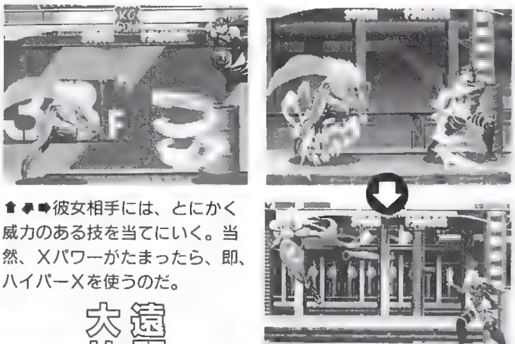


⬆しゃがみ中キックもいいぞ。

VS PSYLOCKE ——懐に入られたらアウト

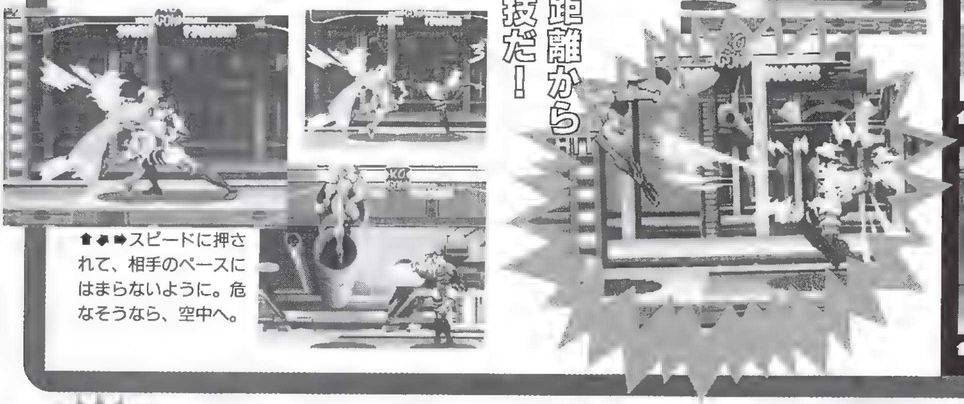
スピードはあるが、遠距離からワールウィンドを連射して撃ちこめば、そう難しい相手ではない。防御力がないので、どんどん削れるはず。向こうもサイブラストを撃ってくるだろうが、空中へ逃げれば大丈夫。

怖いのは、懐に入られて、連続攻撃を受けること。それを防ぐためにも、時には空中ダッシュを使ったりして、常に距離をとろう。



⬆⬇➡彼女相手には、とにかく威力のある技を当てにいく。当然、Xパワーがたまったら、即、ハイパーXを使うのだ。

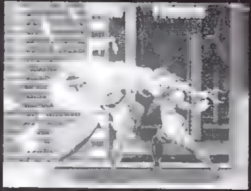
遠距離から大技だ！



⬆⬇➡スピードに押されて、相手のペースにはまらないように。危なそうなら、空中へ。

2P対戦時のポイント
とにかく技を入れたが勝ち

近距離戦に持ちこまれないためにも、SJ、空中ダッシュ、軌道変更能力を駆使して、相手から逃げまくろう。その間にも、もちろんワールウィンドを撃って、相手の体力を削る。スピードに翻弄されることだけはさけろ！



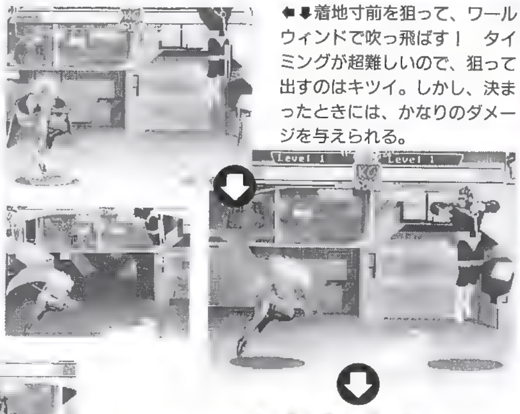
⬆だから接近戦は捕まるって……。

⬆サイブラストも宙なら怖くない。

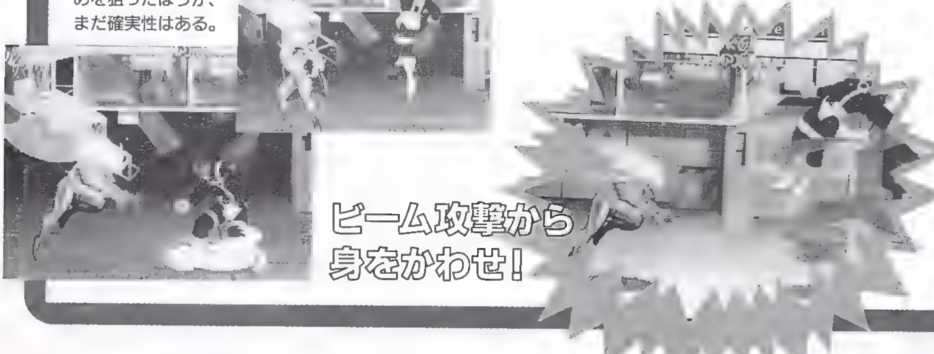
VS CYCLOPS ——わずかなスキを狙え

すべての能力が平均的に強い男だ。これを崩すのはかなり大変。ジャンプの着地寸前を狙ってワールウィンドを入れるとか、しゃがみ弱パンチでバランスを崩すとか、頭を使って攻撃しよう。

すぐオプティックブラストを撃って来て体力を削るので、常に距離をとること。こいつにはライトニングアタックは使用しないほうがいい。投げられて、オプティックを撃ちこまれるぞ。



⬅⬇着地寸前を狙って、ワールウィンドで吹っ飛ばす！　タイミングが超難しいので、狙って出すのはキツイ。しかし、決まったときには、かなりのダメージを与えられる。



⬇➡吹っ飛ばしたいなら、技の出しはじめを狙ったほうが、まだ確実性はある。

ビーム攻撃から身をかわせ！

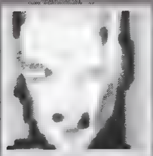
2P対戦時のポイント
飛行より空中ダッシュ!!

やはりワールウィンドを打ちまくるのが基本。オプティックブラストで対抗してきても、空中にいる限りはそれほど脅威じゃない。下手に地上戦に持ちこむとガンガン削られるので、ガードされても地道に空から攻撃しよう。

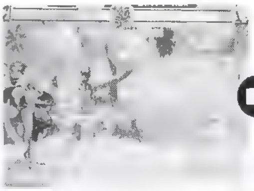
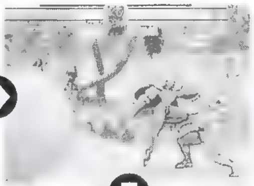
⬆ビームは絶対にガード。

⬆でもハイパーXは削られる。

VS ICEMAN ——通常技も使える相手だ

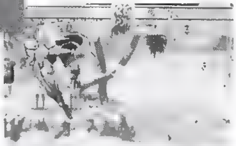
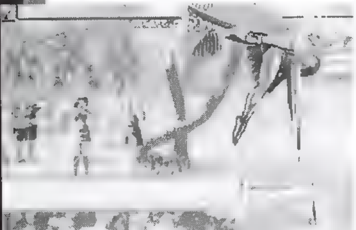


基本通りワールウィンドを使っても勝てるし、通常攻撃もかなり有効。アイスアバランチを繰り出してきても、ワールウィンドで防げる。また、ライトニングアタックで氷塊を砕きながら攻撃するのもいいぞ。ただし、SJからのアバランチには充分な注意を。
アイスマンはビーム攻撃も持っているが、これは空中にいればかわすことは簡単。[illegible]

⬆⬅➡いまにも投げつけられそうな氷玉。ライトニングアタックなどの攻撃でも破壊は可能。かわすほうが確実だけどね。

⬇アイスビームはSJで軽くかわせる。その後、すかさず空中ダッシュして、スキのできた相手を叩く！

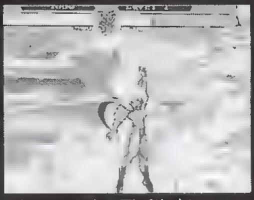



⬆氷攻撃があるのはキミだけじゃないのだ。くらえ！アイスストーム!!

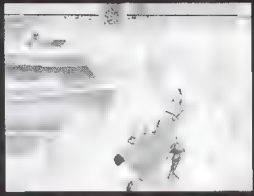
氷玉を破壊しろ！

2P対戦時のポイント
必殺技を封じれば勝てる

攻撃力や防御力が普通なので、互角の闘いを楽しめそうだ。必殺技をまともにくらわなければ、通常技だけでも勝機はある。ヒット&アウエイで果敢に攻めよう。
アイスマンをアイスストームでやっつけるくらいの余裕が欲しい。



⬆軽いので吹っ飛びやすい。

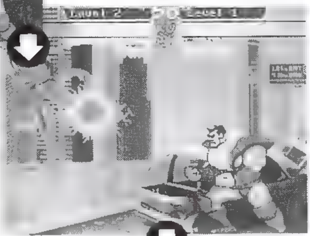


⬆落ちてくるところを何度も叩く。

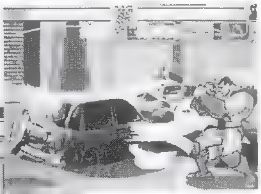
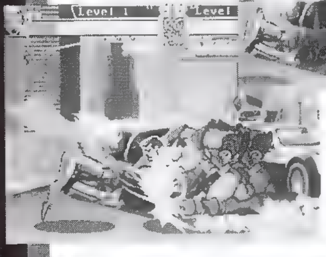
VS COLOSSUS ——体当たりで削るヤツ

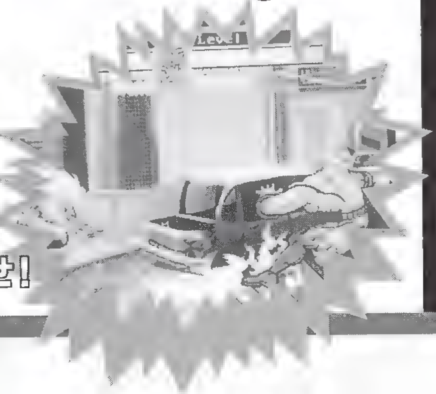
接近戦をしかけるのは自殺行為。でか、こいつは空中にいてもパワータックル、スーパーダイブなどの特殊技で襲ってくるから油断できない。
投げられないよう細心の注意を払いつつ、通常技を重視した連続攻撃と、ジャンプ中パンチ＋ワールウィンドを組み合わせて、なんとか削っていくしかない。基本的には、すぐガードできるしゃがみの攻撃をメインにしよう。

⬅⬇SJをして中パンチ&ワールウィンド。時間差で相手に当たるため、ヒットする可能性も高い。相手が吹き飛んだ瞬間に、ライトニングストームを決められれば、効果絶大なのだが。



⬇➡当たっても突っこんでくるが、それでもワールウィンドで押すしかない。

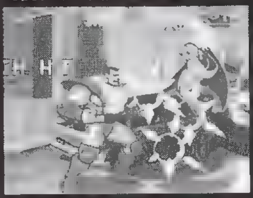





この巨体をひっくり返せ！

2P対戦時のポイント
ワールウィンドで牽制だ

常に中〜遠距離の間をおいて、相手の間合いに入らないようにしよう。空中ダッシュ、軌道変更などのパワーを使って逃げまくれ。
遅い相手なら、ワールウィンドとランジングアタックを織りまぜて使うのも面白いかも。



⬆受け身を狙うのもいいが……。

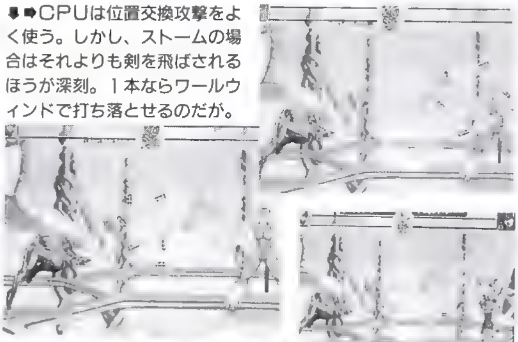
⬆失敗したときのリスクが大きい。

VS SPIRAL

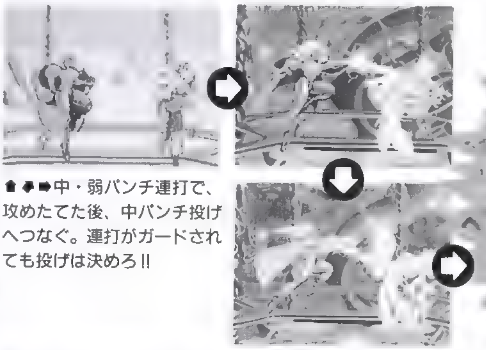
積極的に技をかけろ

スパイラルには、ただワールウィンドを連発するだけでは効果が薄い。ジャンプ強パンチと合わせて2段攻撃にするか、懐に追いこめて撃つか、いろいろ工夫しよう。

防御力はそれほどないのでライトニングアタックで突っこんでいくか、通常技の連続攻撃を使ってもダメージは与えられる。中でも中パンチ→投げは有効。空中で接近してしかけてもOK。



⬇➡CPUは位置交換攻撃をよく使う。しかし、ストームの場合はそれよりも剣を飛ばされるほうが深刻。1本ならワールウィンドで打ち落とせるのだが。

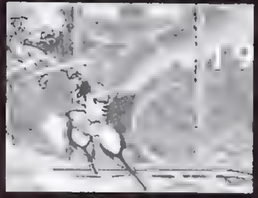


⬆⬇➡中・弱パンチ連打で、攻めたてた後、中パンチ投げへつなぐ。連打がガードされても投げは決めろ!!

スピード勝負!

2P対戦時のポイント
接近戦と空中戦の波状攻撃

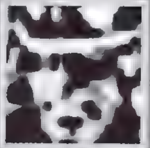
比較的似たタイプだけに、相手の攻撃をどれだけうまく避けて、自分の攻撃をヒットさせるかが大切になってくる。スパイラルの特殊攻撃のダンス系は、あまり神経を使わなくてもいいが、強パンチなどの通常攻撃には気をつけよう。



⬆メタモルフォーゼは当然要注意。

⬆腕伸ばし攻撃もあなどれない。

VS SILVER SAMURAI

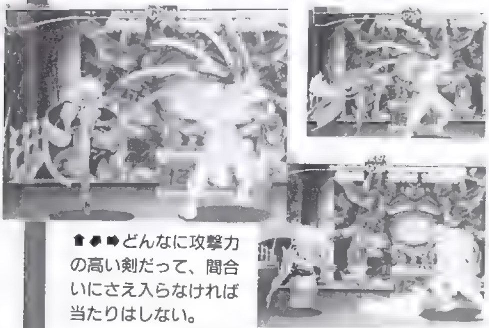


素早さで一気に勝負

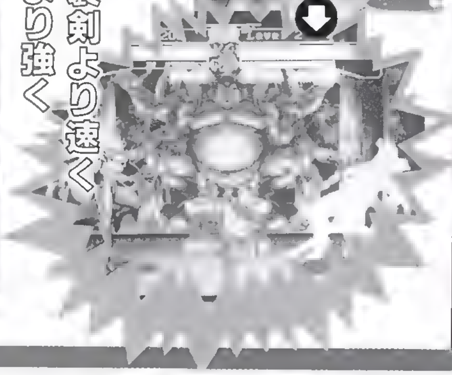
ワールウィンドを遠距離で打ちまくっているだけでも勝てるが、スピードがないので接近戦をしかけてもいい。ただ、気をつけたいのは刀の間合い。中・強パンチで牽制しつつ、ヒット&アウエイで技を当てにいこう。

飛び道具の手裏剣は、ガードさえすれば恐れることはない。それよりも空中浮遊中の、SJを使った下からの突き上げ攻撃に注意しよう。

⬆⬇➡いかにも手強そうな相手。しかし、トロいのでそれほど恐れることはない。手裏剣なんかSJであっさりかわそう。



⬆⬇➡どんなに攻撃力の高い剣だって、間合いにさえ入らなければ当たりはしない。

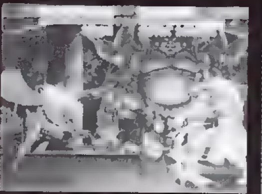


手裏剣より速く刀より強く

2P対戦時のポイント
刀にさえ気をつければ安心

はっきりいって遠距離からワールウィンド攻撃ばかりしていれば勝てる相手である。技がほとんど近距離戦用のもので、飛び道具は手裏剣しかないのだ。スピードも遅いし、空中をめまぐるしく飛んで、相手を翻弄するのも可。

⬆理想は相手に攻撃させないこと。

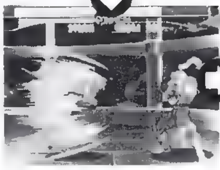


⬆ガードだけで精一杯にさせろ。

VS OMEGA RED ムチの間を華麗に飛べ

オメガレッドは、ムチを使って、近距離から遠距離まで自由自在に攻撃してくる。やっかいな攻撃だが、防御力が[illegible]のが救いだ。とにかく懐を[illegible]て、[illegible]のだ。
ラウンド開始直後に続けざまに技を入れることができるように、間合いを準備しておくのが大切。ここで体力を減らせるだけ減らしておけば、後の戦いがすごく楽になる。

⬆➡ラウンド開始直後に先制攻撃をしかけると、ほぼ確実にヒットできる。開始前に有利な間合いに動くことを忘れずに。



⬆⬋➡間合いもつかみにくいし、本当にムチ攻撃はやっかいだ。が、懐に入ればかえって攻撃はされない。端に追いつめて突進だ！

画面端に追いつめろ!

2P対戦時のポイント
ムチの間合いに気を配れ

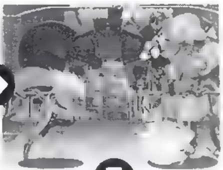
空中戦も遠距離戦も得意な相手なので、ライトニングアタックを使ったヒット&アウエイを狙っていくほうがいいだろう。しゃがみ攻撃もなかなか効果がある。画面端に追いつめれば、ムチが使えなくて四苦八苦するはずだ。

⬆ワールウィンド攻めも可。

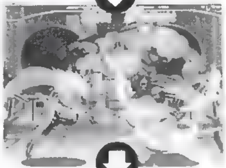
⬆それとも接近戦が展開されるか。

VS SENTINEL ――巨体を地に沈めろ！

ほとんど画面全体に攻撃できるほど体がでかいセンチネル。そのうえ飛び道具も持っているのだから、画面のどこに逃げても攻撃は届く。
ただし、全体的にとても遅いキャラなので、空中ダッシュや[illegible]を駆使すれば、その隙に[illegible]ことは可能である。敵の攻撃をかわしたら、反撃だ！ 一気に近寄って、[illegible]をくらわすなりしよう。

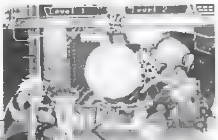
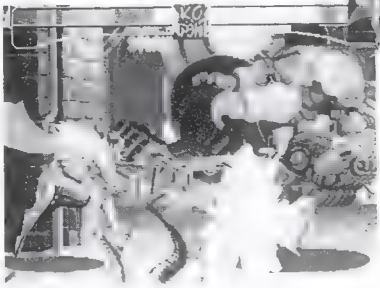


⬆足が着く瞬間を狙ってワールウィンド。



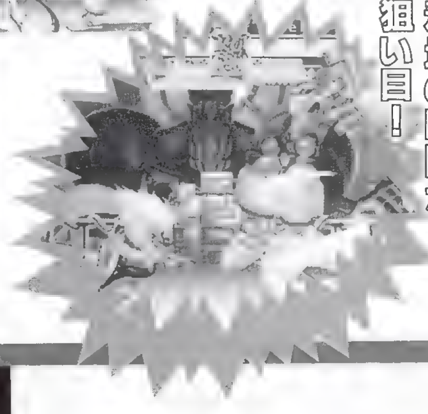
⬆成功すれば、あの巨体がひっくり返る。

⬆センチネルがジャンプしたら必殺技で迎撃準備。

⬆技を出そうとして、ワールウィンドに自ら当たるというマヌケな一面もある。

着地の瞬間が狙い目！



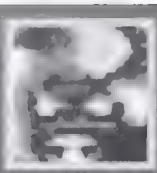
2P対戦時のポイント
スピードが唯一の武器

動きも遅いが、センチネルは技を出すときのスキも大きい。そこにつけこめれば、意外にあっさり勝てるかもしれない。
遠距離からワールウィンドを出すのが基本。ある程度削れたら、スキを見計らってハイパーXだ。

⬆絶対に捕まってはいけない。

⬆飛び道具はしゃがんでさけろ。

VS JUGGERNAUT

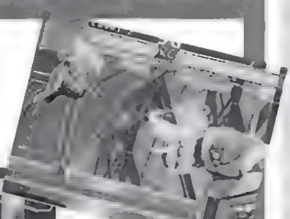


でかいくせによく飛ぶ

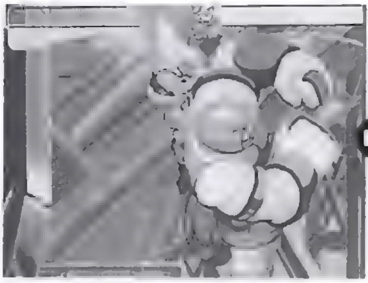
[illegible]

⬆中パンチから強キックの連続攻撃。派手に吹っ飛ぶ技のはずだけど、相手が悪い。

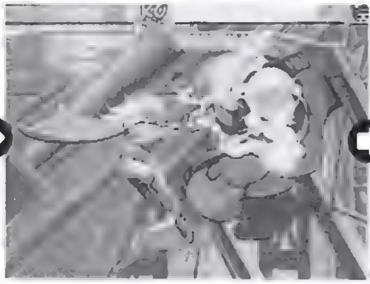
⬇➡飛び回って、ヒット&アウエイで攻撃する。いちばん確実な攻略方法。投げ技に捕まらないように注意。



⬇ジャガーノートは防御しているが、指が折れるほどボタンを連打しろ！



⬆Xパワーがたまったら行動開始。ジャンプしたジャガーノートを空中で捕まえ、投げる。



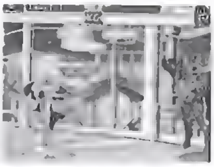
⬆ガードもできずに、巨体が宙に舞う。そこで即、ライトニングストーム！

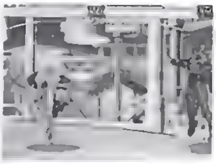
パンチ連打で徹底追い打ち

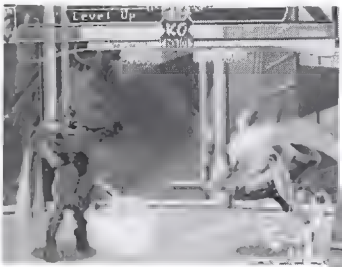
VS MAGNETO

一発逆転より地道攻撃

[illegible]

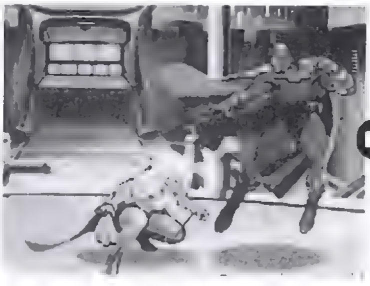






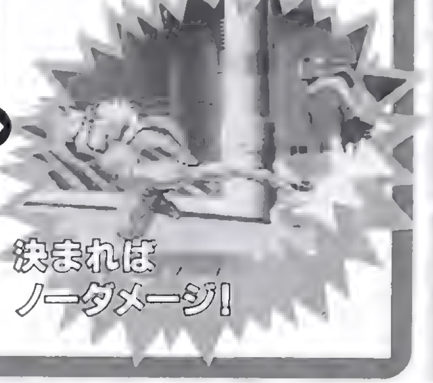
⬅⬅⬆マグニートーは何もしなくてもXパワーがたまる。こっちもガンガンワールウィンドでXパワーをためるのだ。

⬇大技をヒットさせようと狙っているうちに負けてしまうぞ。地道が一番。



⬆マグニートーのXパワーがたまったら、要注意！　ショックウェーブがくる！

⬆技が出きる前に攻撃せよ。タイミングを合わせるのは超難しいが、試す価値はあり！

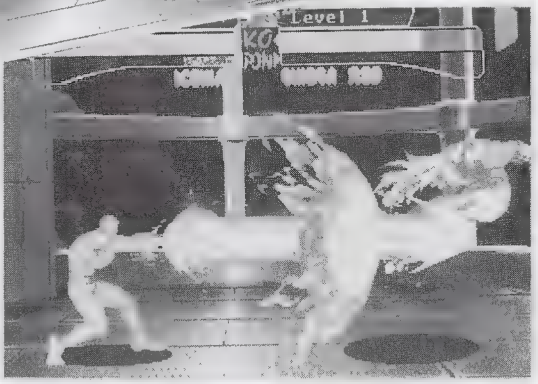


決まればノーダメージ!

ICEMAN

氷とともに闘う男

⬅投げ返した場合も、凍らせることができる。接近戦ではとても役に立つ技。いざというとき、すぐ使えるように練習しておこう。



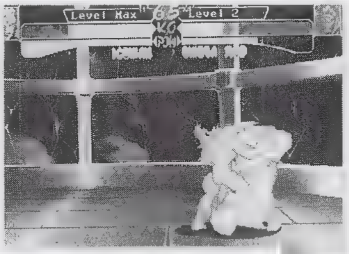
➡ビーム耐性があるうえに、ビーム攻撃ができるというおいしいキャラ。アークティックアタックが使えないときに。

基本攻略ポイント

✸勝敗の行方は氷玉が知る

アイスマンは技が出るのに時間がかかる。それだけに、必殺技とハイパーXをどう使うかが闘いの重要なポイントになってくるのだ。

基本はアイスアバランチでXパワーをため、アークティックアタックを使うのがパターン。巨大氷玉攻撃アバランチは意外に使える。対CPU対戦の時は、上手くいくとこの技だけでも勝ってしまうぐらい効果的だ。



ホワイトコンボ WHITE COMBO

一閃炸裂！アイスビーム

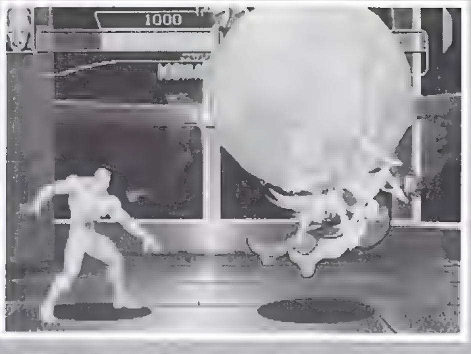
中パンチ

⬇アイスマンの強キックは、唯一相手をダウンできる技。体重のある相手には技は入るものの、あまり吹っ飛ばないのが残念。最初に投げて凍らせてしまうのも有効。

強キック

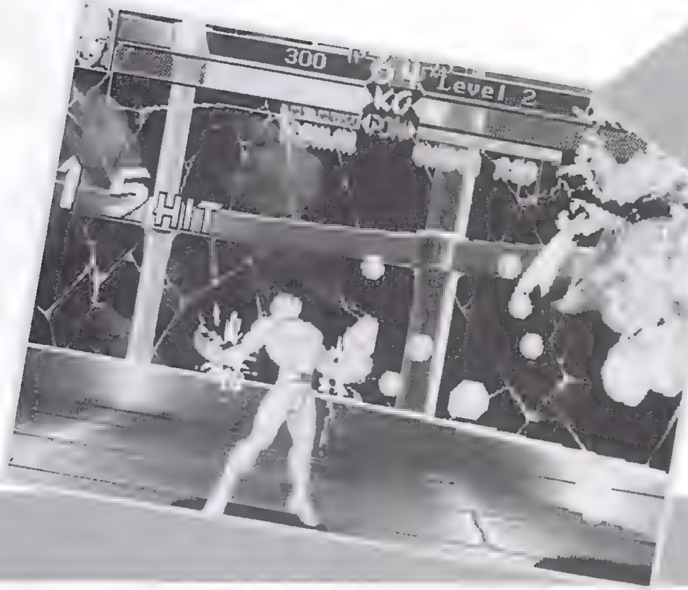
アイスビーム

この技が KEYPOINT



目指せ!! MAX HIT!!

スピードの遅いアイスマンとは思えないほどの数値だ。もともとアークティックアタックは、氷つぶてが相手を次々連打する技だ。さらにボタン連打すれば、脅威的に打撃数は伸びる。画面の端でやらなければ、効果はあがらないぞ。



氷玉攻撃を使いこなせ

ブラックコンボ BLACK COMBO

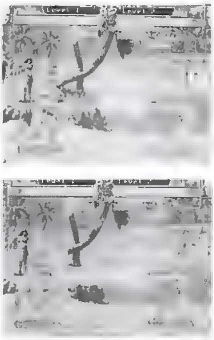
⬇アイスマンの攻撃は氷に始まって氷に終わる。ジャンプ中にレバー下＋強パンチで、小さな氷玉を投げることも可能。

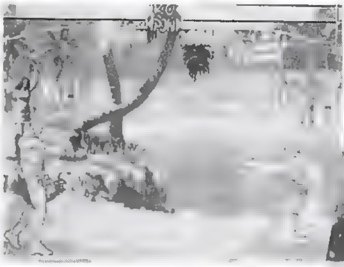
VS ICEMAN

氷の男同士の熱い闘い

アイスアバランチをメインにした[illegible]

[illegible]





⬇どちらがどれだけ多く攻撃をたたきこめるか。同じ技の繰り返しが効果的。

⬆➡⬅キャラ特性のビーム耐性は何とアイスビームにも有効。相手が繰り出してきたら、必ずガードして受けよう。

⬆地上では、アイスビームの餌食になってしまうアイスアバランチ。

⬆SJで思いきり飛び上がって、技を入れる！これなら相手のビームにあたりにくい。

とことん
攻めて守れ

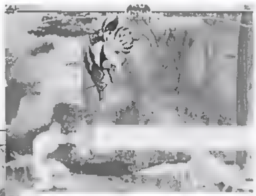
VS WOLVERINE

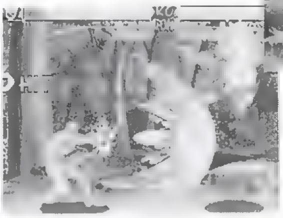
突進されたら追い返せ

アイスビームはジャンプでかわされ、接近されてしまう。乱発は禁物。追い払いや牽制として使おう。

頼りになるのは、やはりアイスアバランチ。だが、[illegible]ドリルクローで突っこまれる[illegible]ある。[illegible]

➡⬇逆に、ジャンプしてよけられても、アイスビームを撃ち続ける。近寄れずに敵が距離をおいたところへ、アークティックアタックなんてのもいいかも。



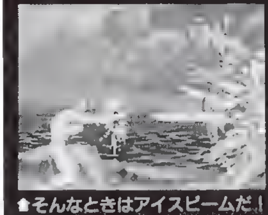


2P対戦時のポイント

飛び道具で攻撃だ!

ウルヴァリンは飛び道具を持っていないので、アイスアバランチとビームを織りまぜて攻撃しよう。接近を許さなければ勝てる。接近されてしまった場合は、中P投げが効果的。その後アークティックアタックが決まれば文句なし！

⬆投げを決めたのにパワーがない。



⬆そんなときはアイスビームだ！

⬆⬅➡突っこんでくる敵を通常技で追い返し、すかさずアバランチ！ ドリルクローを潰すように決まれば爽快。

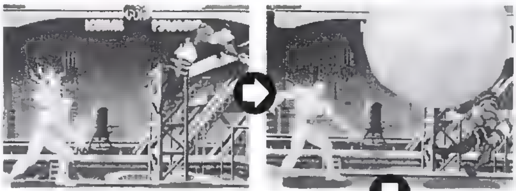
敵の技を潰せ！

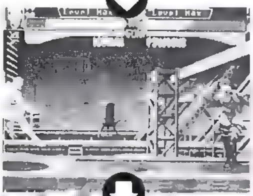
VS PSYLOCKE

間合いをとった攻撃で！

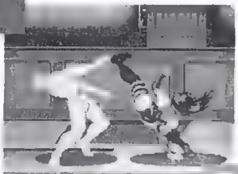
サイロックに対戦時に接近戦を挑んではいけない。連続技を続けざまにくらって、あっという間にボロボロにされてしまう。間合いを充分にとって、アイスビームを使うのがいちばん。この距離なら、サイブラストの攻撃も打ち消し、そのうえ反撃できるぞ。

アバランチは使わないほうが無難。当たらないことも多いし、サイブラスト攻撃をくらう確率も高い。

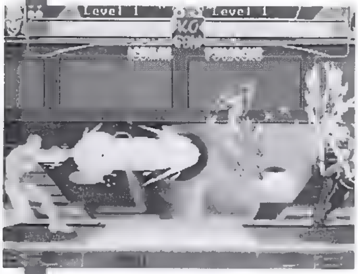




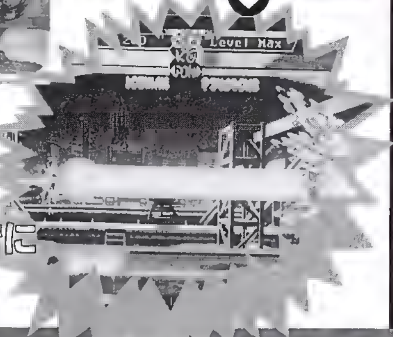
⬆⬇➡ジャンプで接近してきたら、弱アバランチで牽制して逃げるのだ。地上の場合は、通常技の連続で牽制だ。



⬇サイブラスト攻撃も、アイスビームを使えば怖くもなんともない。削られる心配がないのはいいもんだ。



⬆うっかり近寄ったばかりにこのみじめな姿。まさにサンドバック状態。



接近させずに攻撃せよ！

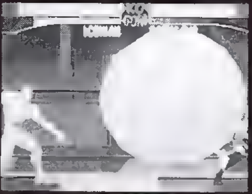
2P対戦時のポイント

接近戦は通常技の連続で

サイブラストを連発してくるような相手には、アイスビームをくらわせてあげよう。

接近戦を狙ってくるようだったら、通常技で応戦。ただし、懐に入られたら圧倒的に不利なので、ある程度の間合いはとろう。

⬆連続技を決めたらすぐに下がる。



⬆そして、ビームかアバランチで。

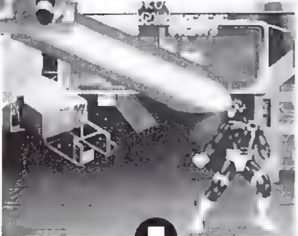
VS CYCLOPS

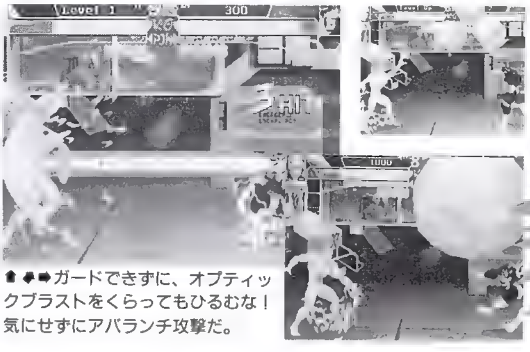
ビーム耐性で完全勝利

接近させさえしなければ、意外に簡単に勝てる相手である。相手の主力攻撃オプティックブラストは、まったく問題にしなくていい。ビーム耐性のおかげで、ガードすればノーダメージ。削られることすらない。

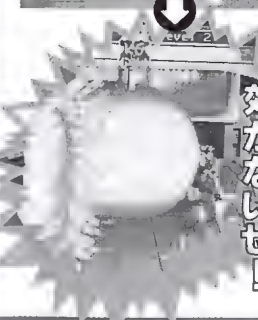
基本戦闘は、強P強Kのアイスアバランチ。ガンガン連発して体力を削ろう。接近された場合には、弱P弱Kのアイスアバランチで追い返せ。

⬆➡他のキャラなら恐るべきオプティック系のビームも、アイスマンにかかればこの通り。痛くもかゆくもない。





⬆⬇➡ガードできずに、オプティックブラストをくらってもひるむな！気にせずにアバランチ攻撃だ。



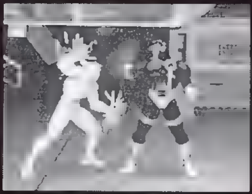
ビームなど効かないぜ！

2P対戦時のポイント

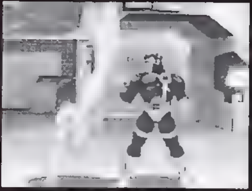
通常技を駆使して闘え

人間相手の場合は、接近戦が繰り広げられるはず。相手はアイスマンにオプティックブラストが効かないのを知っているからだ。

接近されたら、中パンチを連打して牽制。ヒットできたら、うまく連続技に持ちこもう。



⬆この距離では当たらない……



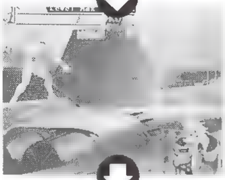
⬆しゃがみ強キックは使うな！

VS STORM

空中からの接近に注意

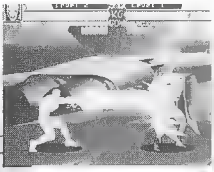
地上でアイスアバランチを繰り出すと、ワールウィンドで反撃されるのが関の山。必ずSJと組み合わせて使いたし。アバランチほどではないが、SJ+弱アイスビームというのもなかなか効果的な組み合わせである。
　ライトニングアタックでアバランチをかいくぐってきた場合も、あせらなくていい。通常技やアイスビームで追い返せばOK！

⬅それなら、こちらはスーパージャンプで。



⬅すぐにアイスアバランチを下に落とせ！

⬆ワールウィンドを連発してくるストーム。



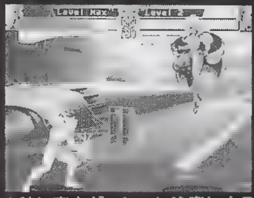
⬆ストームは防御力がないので、ただ削るだけでもかなりのダメージが蓄積される。

氷使いVS風の女神

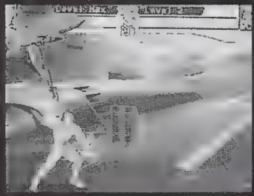
2P対戦時のポイント

単調な攻撃では勝てないぞ

　強キックで間合いを取って、アイスビームを撃つのが基本型。近寄らない場合は、SJアバランチで削ってしまおう。
　空中を飛行されると、かなり面倒な相手。そうならないように、SJ中アバランチで牽制しよう。



⬆特に空中ダッシュに注意しよう。

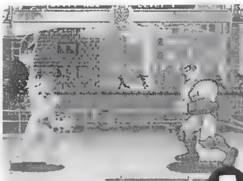


⬆あっという間に回りこむ。

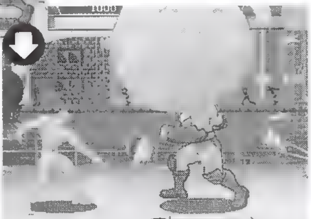
VS COLOSSUS

パワー戦は不利だ！

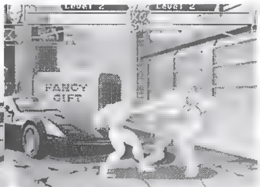
コロッサスの攻撃でいちばん怖いというのは投げ技。相手もそれを狙って、アバランチをくらっても、構わず前進してくる。投げで対抗しようと思っても、たいてい投げ返されてしまうので、ここは素直に逃げてしまおう。
　パワータックルを使って突っこんできたときは、弱キックが有効だ。ただし、至近距離で出されるとパワー負けするので、素直にガードするのがベスト！

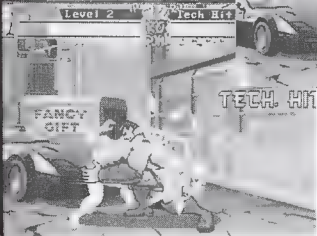


⬅⬇アバランチをくらっても、なお近づいてくる重戦車。捕まる前に逃げるか、通常技で追い返そうとしたが……。間に合わずに、ジャイアントスイング。しかもかなりのダメージ。



⬇➡投げで凍らせてやる！　と思ったけど相手が一枚上。投げ合いは不利!!



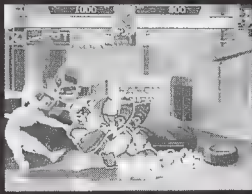


削られても突進する重戦車

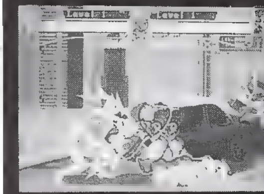
2P対戦時のポイント

ジャンプを使って身をかわせ

　投げ合いで勝負しても必ず負けるので、絶対にまともに組まないこと。SJで逃げるなら、空中でアバランチを出すのもいいだろう。
　パワータックルは、当たらないギリギリの位置でよけ、技が出きったところに技をかけろ。



⬆タックルを見切れないなら……。



⬆ガードで受けて、それから反撃。

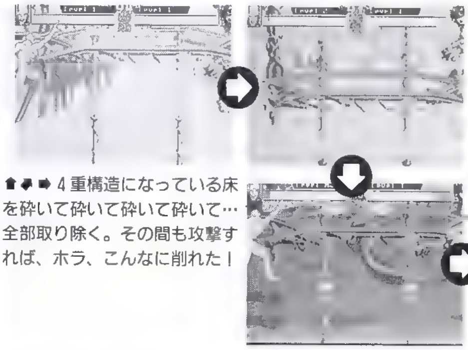
VS SPIRAL

6本の腕に捕まるな

4層構造の最下層にたどりつくまでは、アークティックアタックは出さずに、メインアバランチオンリーで攻めこもう。床が抜けた後の降下中にもアバランチは出せるので、[illegible]打ちこんでおきたい。最下層でも、[illegible]ダメージを与えていたりするのだ。

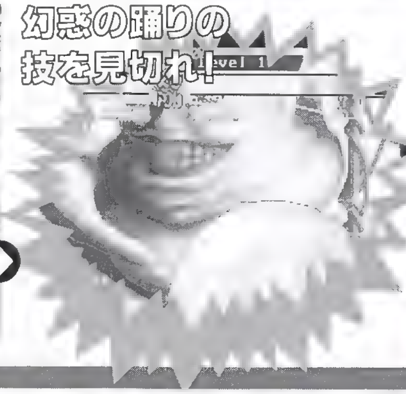
ダンス（位置交換）で位置を入れ換えられても、[illegible]アバランチ[illegible]。メタモルフォーゼだけは要注意。

⬆⬇➡スパイラルは位置交換を使う。予測不可能の技だが、しょせんただの驚かしで、攻撃力はない。落ちついて対処すれば負けない。



⬆⬇➡4重構造になっている床を砕いて砕いて砕いて砕いて…全部取り除く。その間も攻撃すれば、ホラ、こんなに削れた！

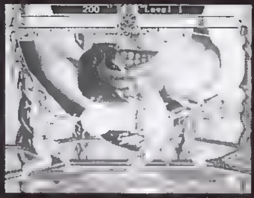
幻惑の踊りの技を見切れ！



2P対戦時のポイント

床が抜けたらアバランチ！

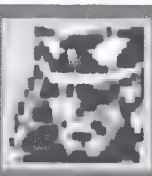
最初にアバランチを連発して床を壊し、最下層まで下ろう。戦闘の途中に床が抜けると、相手に体勢を整える余裕を与えてしまう。降下中に、ダンシングソードを出してXパワーをためられないよう、ここでもアバランチを忘れずに。



⬆ビーム、アバランチで猛攻しろ。

⬆怖いのはメタモルフォーゼだけ。

VS SILVER SAMURAI



常に遠距離で闘え

シルバーサムライは、刀を振り回すため、リーチがとても長い。[illegible]絶対に不利だ。近づかれたらジャンプで逃げるか、[illegible]ビームで[illegible]し、[illegible]。

[illegible]SJから[illegible]アバランチ[illegible]に、アバランチでXPゲージをためて、[illegible]からアークティックアタックを狙おう。[illegible]は、80HITだ！

⬆⬇➡Xパワーがフルになったら、中パンチ投げ、そしてアークティックアタックだ！　指がいかれてもボタン連打だ!!

⬆➡結構トロいので、アバランチがバシバシ決まる。刀の間合いにだけは、くれぐれも入らないように。

目指せ！幻の必殺80HIT

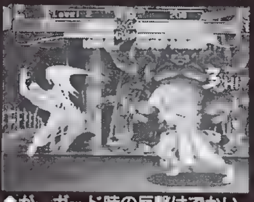
2P対戦時のポイント

氷で敵の刃をつぶせ

刀に負けないぐらいリーチのあるアイスマンの強キック。これをどう使うかで勝負が決まる。キャンセルアイスビーム攻撃も有効。

接近されたらSJ弱アバランチ。相打ちでも、こちらの方が攻撃力は高いから結局勝ちだ。

⬆アバランチ攻撃がメイン。

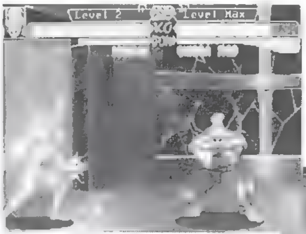
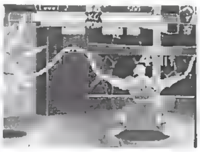
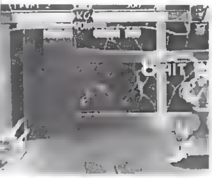


⬆が、ガード時の反撃はでかい。

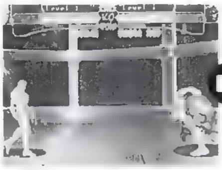
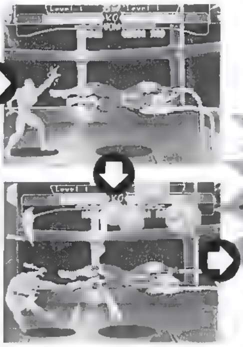
ICEMAN

VS OMEGA RED ——氷でムチ攻撃を封じろ

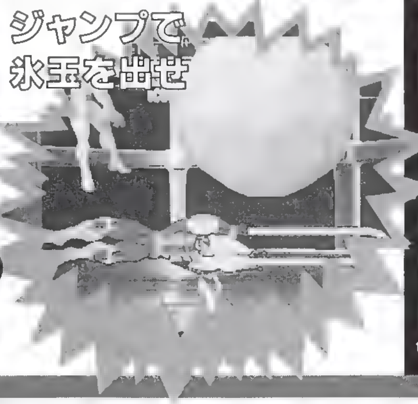
オメガレッドに近距離でムチを振らせたら、まず勝てない。捕まえるわ、伸びるわ、[illegible]、始末におえない。[illegible]
攻撃の要はやはりアイスアバランチだが、オメガストライクでかわされる場合もあるうえ、[illegible]にオメガデストロイヤーをくらうと、ダメージが非常にでかい。これにどう対処するかが、勝負の分かれ目になるだろう。

⬆⬇➡ガードしないでオメガデストロイヤーをくらうと、一回で、こんなにダメージを受けるのだ。これじゃ、勝てる勝負も勝てない。

⬆⬇➡アバランチ射出時のスキをつかれて、オメガストライクをくらってしまった！ ジャンプして出すほうが安全。



2P対戦時のポイント

伸びる攻撃はやっかいだ

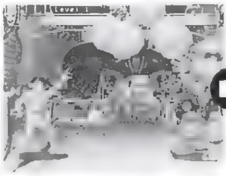
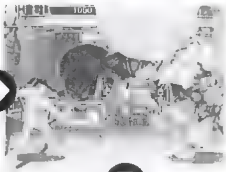
攻撃・防御力ともにアイスマンを上回るが、スピードだけは遅い。つけこむならそこだ。相手がどんな技を出すのか、プレイヤーの先読みが大切になってくるぞ。カーボナディウムコイルに合わせて、アバランチを落とすのが効果的。

⬆アバランチを使うなら遠距離で。

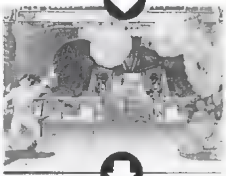
⬆オメガストライクにはビーム技。

VS SENTINEL ——遠距離から削っていけ

体がでかいセンチネルには、アバランチ攻撃が超有効！ ダッシュされてもジャンプされても、ノーダメージで逃げ切れることはめったにないぞ。
ただし、バカでかい分リーチもあるので、[illegible]ぐらいでもロケットパンチや投げ技を使ってくるし、ダメージもかなり大きい。[illegible]、痛い目に遭ってしまうぞ。

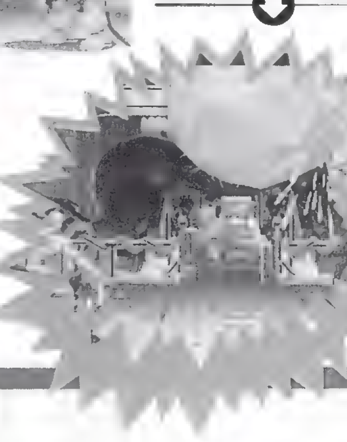
⬆アバランチは攻撃力が大きいのだ。一回で……。



⬆このダメージ！ とにかく続けざまに撃て。

⬆ドカドカドカと巨大氷玉を降らせよう。

⬆⬇センチネルは、すぐにロケットパンチや投げを使ってくる。距離をとって上手にかわそう。



精密機械は氷に弱い!?

2P対戦時のポイント

体がでかいから当て放題

基本攻撃パターンは、CPU対戦と同じくアバランチが有効。
向こうが接近戦を狙ってきたら、SJして即、中アイスビーム。これを繰り返せば、相手は技を出すスキもない。体力を削りながら、間合いを広げていけるのだ。

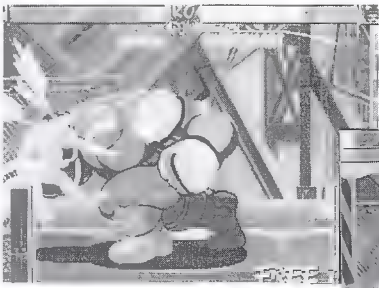
⬆敵の移動能力を攻撃で封じよう。

⬆間合いに入られたら悲劇だ。

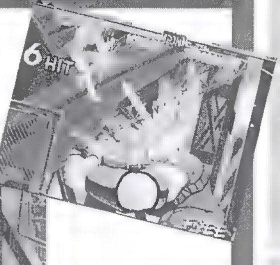
VS JUGGERNAUT —こいつの一撃は強烈！

CPU戦ONLY

[illegible]

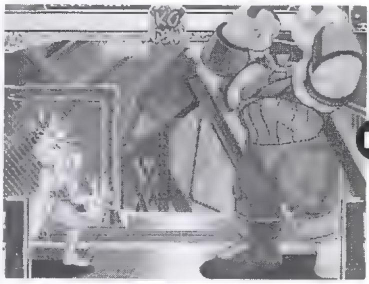


⬆コロッサスと似たタイプのキャラでもある。投げで勝負なんて間違っても考えるな。

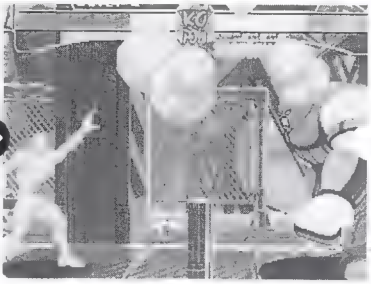


⬇➡とにかく強力パワーで押してくる。そのかわりスピードは遅いので、ヒットした数で勝負をかけよう。

⬇剛には柔で、力には技で対抗。それがこの圧倒的なパワーへの対処法だ。



⬆山のような巨体。一目見ただけで、正面から組み合うのは不利だとわかる。



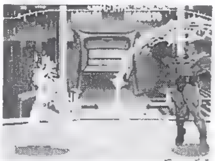
⬆遠距離からアバランチを連発だ！　近寄ってきたらジャンプで逃げよう。

魔石パワーに勝てるか!?

VS MAGNETO —敵のXPゲージに注意！

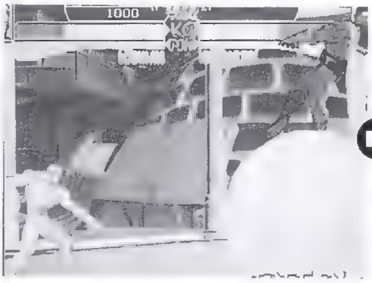
CPU戦ONLY

[illegible]



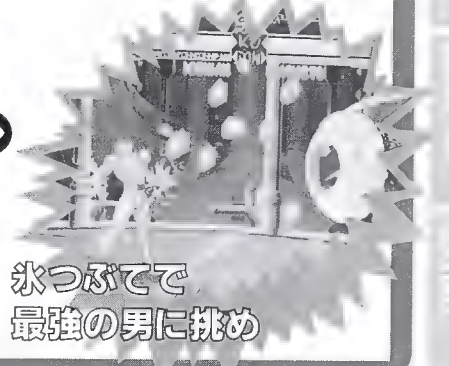
⬆⬅敵のゲージがたまったら、技を出す気配に注意。バリアーならいいけど、ショックウェーブは怖いぞ。

⬇タイミングが悪いと、敵の攻撃をくらってしまうので気をつけよう！



⬆アバランチ攻撃。何か反撃しようとして、ときどきまともに当たってくれる。

⬆パワーがたまったら、スキを見てアークティックアタックだ！　着地寸前なんかいいかも。



氷つぶてで最強の男に挑め

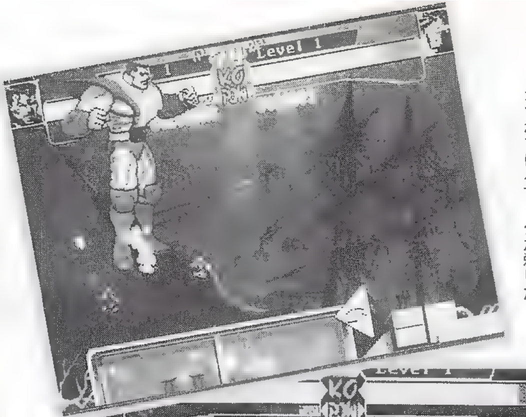
COLOSSUS

基本攻略ポイント

✸君、殴る人。僕、投げる人

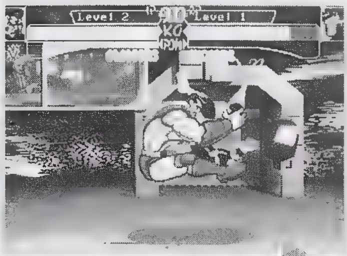
スーパージャンプと空中投げ、もしくは強パンチでガンガン攻めまくれば楽に相手を倒せる。反撃をガードしながら、技を出すときはレバーは後ろに入れるほうがいい。後ろでも前でも投げは出せるのである。スーパージャンプし、相手に対し少しめくり気味の位置で飛びこみ、レバー後ろでバックしながらタイミングよくパンチしよう。

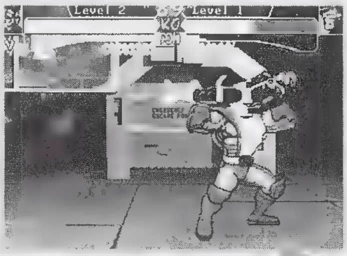
パワーで押しまくれ



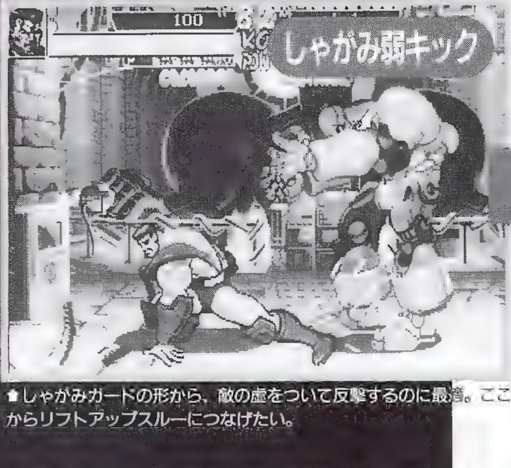
⬆1人でスーパージャンプした時には敵の姿は見えなくなる。敵の位置を見つけるには、画面下に表示されているマークが頼りだ。

➡強パンチを出していれば、間合いがあえば投げに、はずれてもパンチを出すので敵に対して反撃できるのだ。

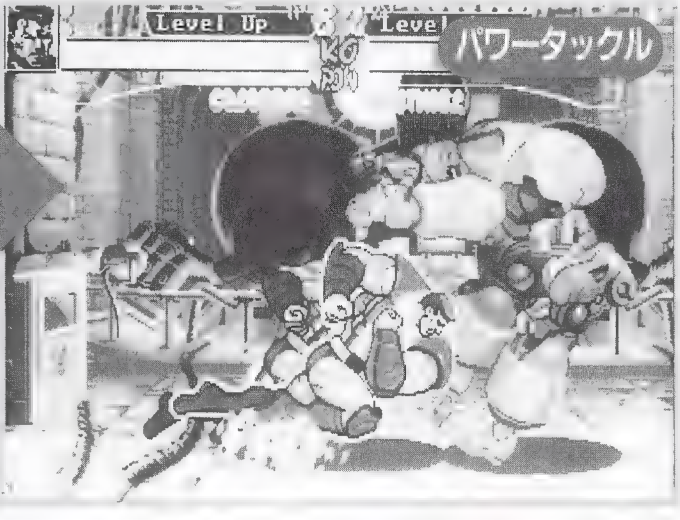




ホワイトコンボ WHITE COMBO



⬆しゃがみガードの形から、敵の虚をついて反撃するのに最適。ここからリフトアップスルーにつなげたい。

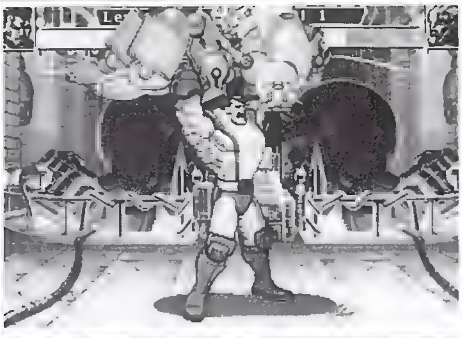


地上の敵を蹴散らせ

この技がKEYPOINT

キーポイントだ!!

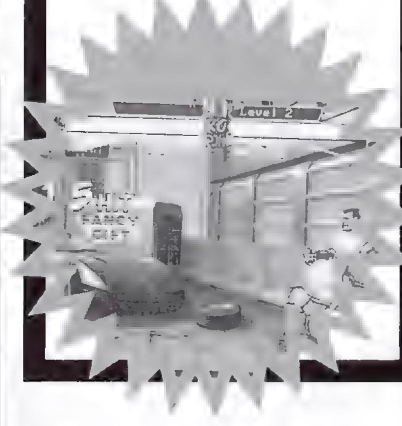
[illegible]



[illegible]

目指せ!! MAX HIT!!

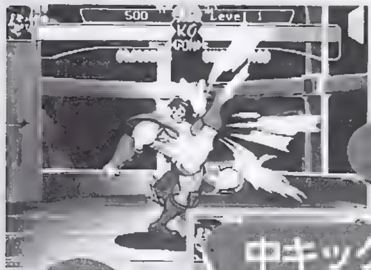
最大15ヒットまで可能。弱パンチ連打からキック等につなぐ。他のキャラクターほどつながらないが、もともと連続ヒット技自体、つなげればつなげるほど威力が小さくなってしまうものなので、結局は見せ技。しかし決まったときの快感は大きい。



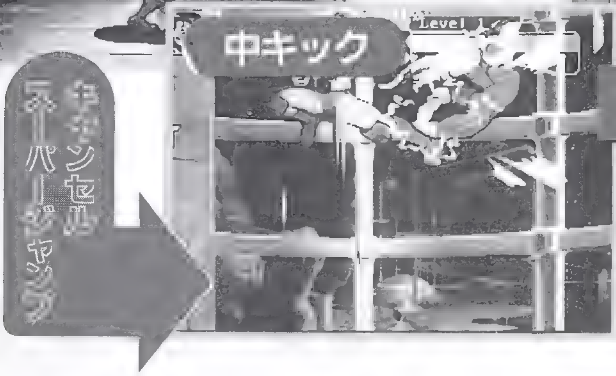
高く飛べ！ぶんなげろ

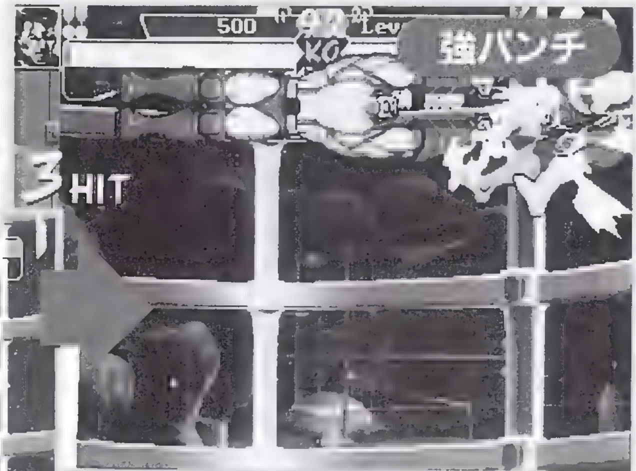
ブラックコンボ BLACK COMBO

[illegible]



⬅⬇強キックと同時にキャンセルからスーパージャンプ。タイミングを合わせて空中で中キックを決めろ！





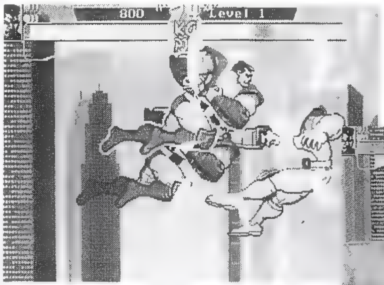
⬆最後は強パンチがヒット。画面の端で出すほうがやりやすい。

VS COLOSSUS

肉弾戦で戦え！

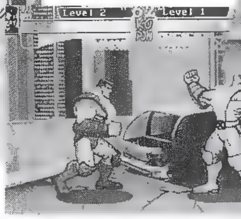
2P対戦 ONLY

単調な攻めにならないように、強パワータックル（斜め上に昇る）とス[illegible]から攻撃しよう。パ[illegible]中でキャンセルしてフェイントにしたり[illegible]ると使い道がある。通常の移動速度が遅いので[illegible]で勝負をつけよう。また[illegible]ジャンプ[illegible]連続の中で、さり[illegible]を出すというのも意表をついていていい。

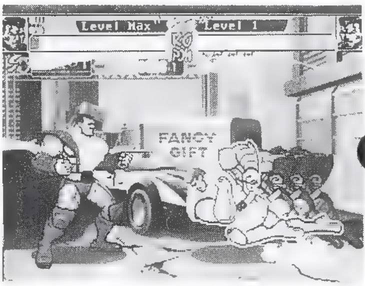


⬆敵のスーパージャンプには、強パワータックルで迎撃しよう。

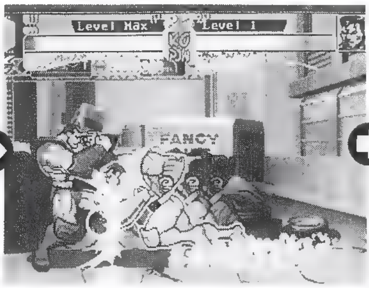
⬇➡敵がスーパーアーマー状態になったら、パンチやキックではなく、投げてしまうのが理想の攻撃方法だ。



⬇ガード状態からキャンセルで、スーパーダイブを出せば敵は大きなダメージ。



⬆コロッサスの攻撃は、パワータックルを多用する。敵がタックルで攻撃してきたら…。



⬆すばやくガードしておく。体力が充分なとき以外はとにかくガードしよう。

肉体爆弾緊急発射！

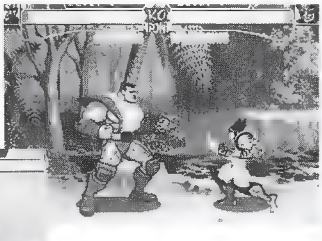
VS WOLVERINE

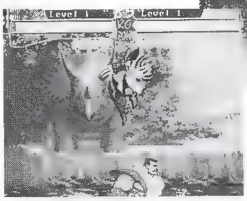
スピードに対抗せよ！

動きが素早く、捕まえるのに苦労するであろうキャラ。相手の動きを追いかけるよりも、敵の攻撃を待ち構えて反撃したほうがいいだろう。単純に飛び込んでいっても、トルネードクローで撃ち落とされるから注意。

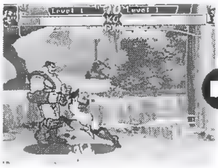
体が軽いせいか、投げた後の立ち直りが早い。リフトアップスルーが間に合わないことが多いために、投げた後も気を抜かないように注意したい。

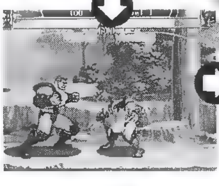
⬇➡画面の端に追いつめたと思っても、三角飛びや、中ボタンの投げで、立場を逆転させられてしまう。油断は禁物。





素早い動きを封じて反撃せよ



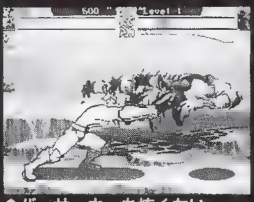


⬆⬇➡ウルヴァリンには、しゃがみ弱キックと強パンチの連続技が大変有効。弱キックで動きを止め、強パンチでダメージを与える。

2P対戦時のポイント

連続技を受けとめて反撃！

動きやダッシュが素早い。単純な攻撃より、フェイントで相手をさそったり、ひと工夫か必要であろう。バーサーカーチャージには、弱キックから強パンチで対抗しよう。ジャイアントスイングはスライディングで止められてしまう。



⬆バーサーカーも怖くない。

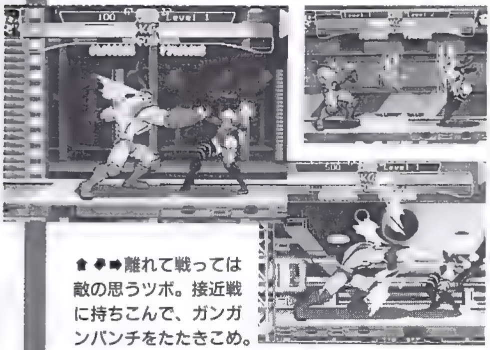
⬆スライディングは突然くるぞ。

VS PSYLOCKE

幻惑されずに戦え

動きは素早いが攻撃力、耐久力がともに低いので、[illegible]ヒット数なら、確実に勝てる相手だ。[illegible]攻めでガンガン攻撃しても[illegible]、攻撃を受けてもいいから、確実にこちらの攻撃もヒットさせること。
ただし、空中でサイブラストやサイブレイドスピンを出してくることがあるので、これらの攻撃に注意しながら相手の懐に飛びこもう。

➡サイスラストは2発セットで攻撃してくる。1発目をガードしても油断せず、さらにガードし相手を投げてしまおう。

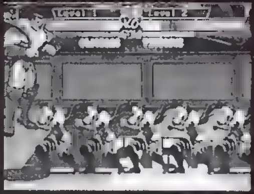


⬆⬇➡離れて戦っては敵の思うツボ。接近戦に持ちこんで、ガンガンパンチをたたきこめ。

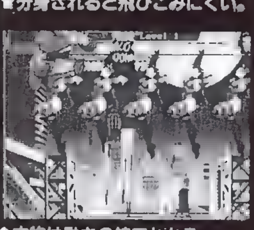
2P対戦時のポイント

敵の動きにまどわされるな

忍術で本物のサイロックを見極めるには、攻撃をヒットさせるか、SJしてプレイヤーのマークをチェックしよう。また、敵がジャンプしたときに、動線が見えるのが本物だ。絶対に忍術に惑わされるな。



⬆分身されると飛びこみにくい。

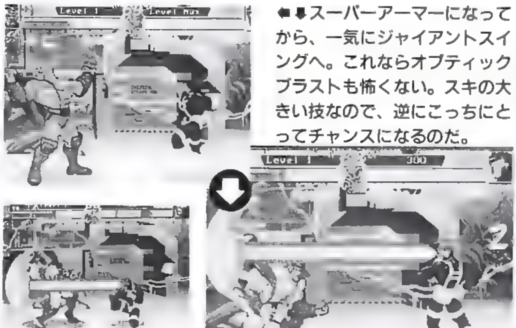


⬆本物は動きの線でわかる。

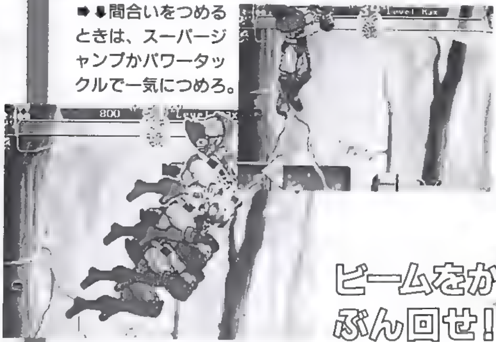
VS CYCLOPS

力押しで戦え

打撃にも[illegible]サイクロップス。特に、[illegible]対CPU戦では力押ししても[illegible]相手だ。注意するポイントは、空中での[illegible]（ダブルジャンプ[illegible]）とガードの難しい頭上への攻撃だろう。サイクロップスは対空技として、スーパーオプティックなど、[illegible]っているので、いつでもガードできるようにしておこう。



⬅⬇スーパーアーマーになってから、一気にジャイアントスイングへ。これならオプティックブラストも怖くない。スキの大きい技なので、逆にこっちにとってチャンスになるのだ。



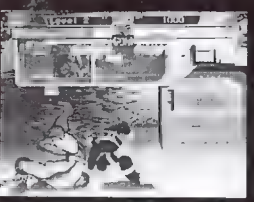
➡⬇間合いをつめるときは、スーパージャンプかパワータックルで一気につめろ。

2P対戦時のポイント

投げからの連続技に注意！

投げられてからライジングアッパーカットの連続技は、さけることができない。くらうとかなりのダメージになる。投げの間合いに入ったら要注意だ。また、こちらがジャンプしたときの強オプティックブラストにも気をつけろ。

⬆ジャンプ時はガードは確実に。



⬆投げられると連続技は防げない。

COLOSSUS

VS STORM

投げ負けるな！

はっきりいってコロッサスとの相性は悪い。空中・地上での投げが強いので、こちらが投げにいっても、逆に投げまくられてしまうこともあるのだ。

ワールウィンドなどの[illegible]のため、[illegible]。[illegible]ワールウィンドを飛びこえて強パンチ[illegible]。投げた後の立ち直りが、わりと早いのにも注意が必要。

⬆⬇➡スーパーアーマー状態になっておき、敵がワールウィンドを出したら、ジャイアントスイングをしかけよう。

⬇スーパーアーマーになるときには、スキができる。このときワールウィンドで狙われると危険だ。

⬆ジャンプした着地の瞬間に投げをしかけられることもある。

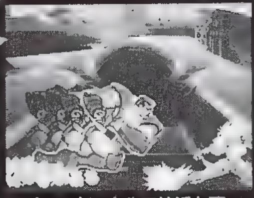
ジャイアントスイング炸裂

2P対戦時のポイント
待ちぶせ作戦で戦え！

敵はワールウィンドでこちらを牽制しつつ、空中からの攻撃や投げ技をミックスさせてくるだろう。

下手に追いかけると、投げ技やライトニングアタックの餌食になる。ここはどっしり構えて、敵の攻撃を受けとめて反撃しよう。

⬆空中での投げ合戦は不利だ。



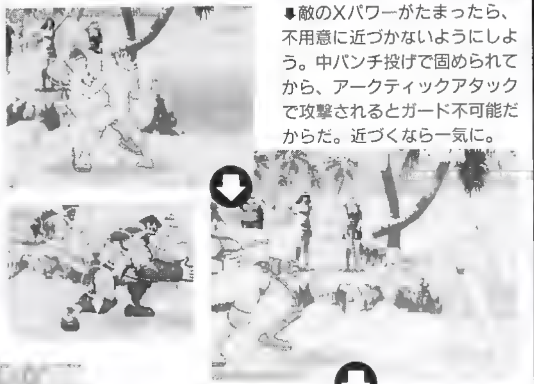
⬆パワータックルで接近も可。

VS ICEMAN

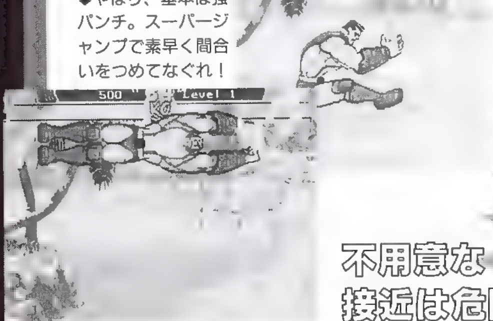
対空技に注意せよ！

[illegible]。

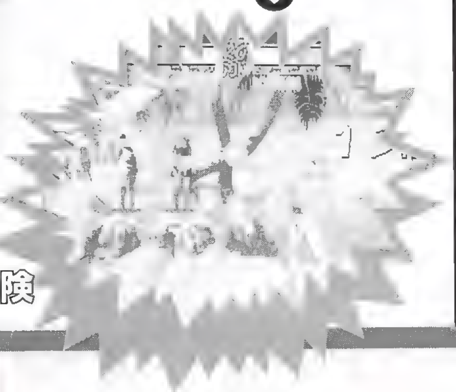
スーパージャンプ中のガードは、しっかり[illegible]。アイスマンは、[illegible]。パワータックルで[illegible]。



⬇敵のXパワーがたまったら、不用意に近づかないようにしよう。中パンチ投げで固められてから、アークティックアタックで攻撃されるとガード不可能だからだ。近づくなら一気に。



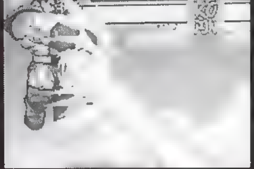
⬇やはり、基本は強パンチ。スーパージャンプで素早く間合いをつめてなぐれ！



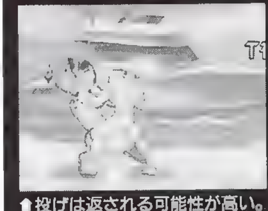
不用意な接近は危険

2P対戦時のポイント
ガードはしっかり！

アイスマンは飛び道具、対空技、投げなど、基本戦力というべきものを、すべて豊富に持っている。特にジャンプしたときのアイスアバランチには注意。スキもでかい技なのですかして、敵の懐にもぐりこもう。



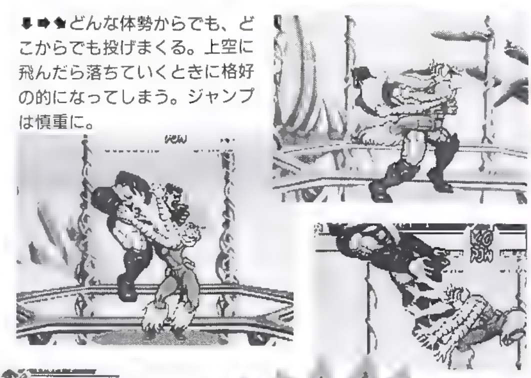
⬆ジャンプ中のガードは確実に。



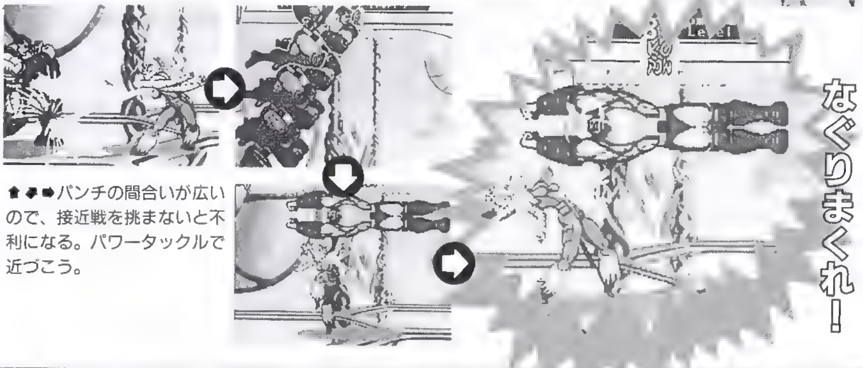
⬆投げは返される可能性が高い。

VS SPIRAL 長いリーチをかわせ！

[illegible]



⬆➡⬆どんな体勢からでも、どこからでも投げまくる。上空に飛んだら落ちていくときに格好の的になってしまう。ジャンプは慎重に。

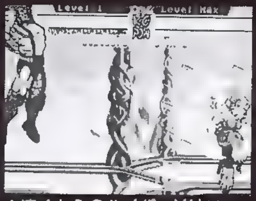


⬆⬇➡パンチの間合いが広いので、接近戦を挑まないと不利になる。パワータックルで近づこう。

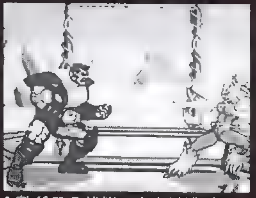
なぐりまくれ！

2P対戦時のポイント
目くらましに対抗せよ

変幻自在の目くらましが得意なスパイラル。位置交換、テレポート、透明化などのダンス類は対人戦では、かなり脅威だ。特に透明化から投げられるとやっかいなので、敵の居場所をしっかり確認しておこう。



⬆遠くからのハイパーXは×。



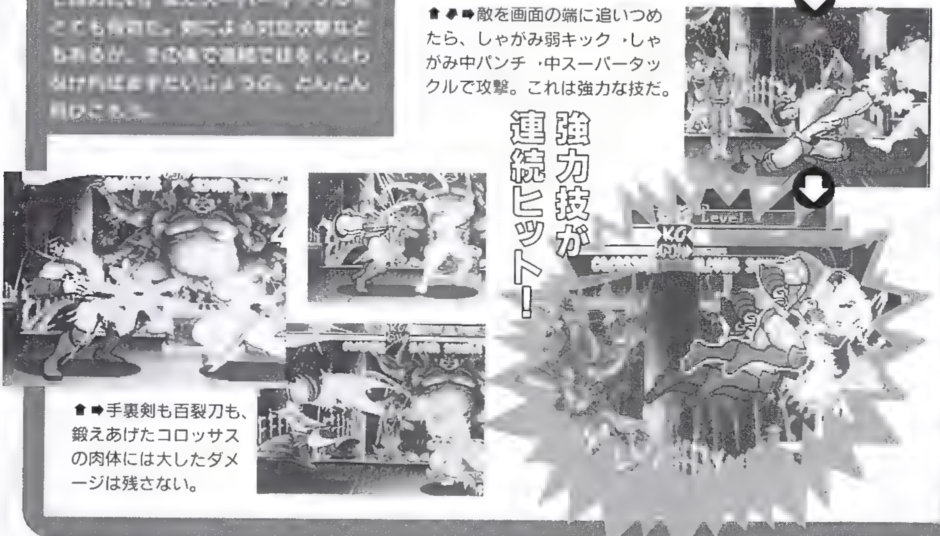
⬆敵がこの状態のときは逃げろ。

VS SILVER SAMURAI パンチで押しまくれ！

[illegible]

⬆⬇➡敵を画面の端に追いつめたら、しゃがみ弱キック・しゃがみ中パンチ・中スーパータックルで攻撃。これは強力な技だ。

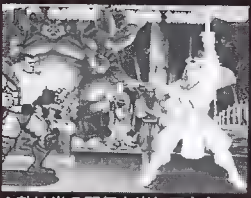
強力技が連続ヒット！



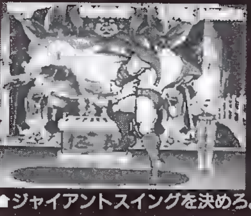
⬆➡手裏剣も百裂刀も、鍛えあげたコロッサスの肉体には大したダメージは残さない。

2P対戦時のポイント
闘気なんか怖くない

炎の闘気や氷の闘気などは、くらうと、結構やっかいだ。敵はコロッサスを斬りきざもうと狙ってくるから、そこを逆手にとって、スーパーアーマーからジャイアントスイングに持ちこもう。おもしろいように決まる。



⬆敵は炎の闘気を出してきた。



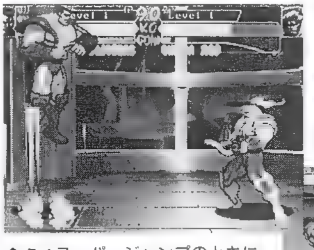
⬆ジャイアントスイングを決めろ。

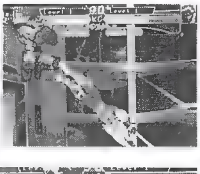
COLOSSUS

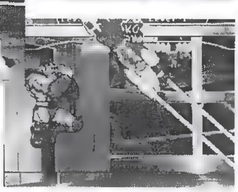
VS OMEGA RED

触手をかわせ！

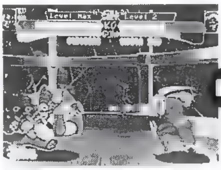
空中投げが強いのと、リーチのある技が多いのでかなりの強敵。空中への攻撃技も多く、コロッサスにとって、あまり相性のいい相手ではない。
飛び道具とオメガストライク（斜め上方向）で攻撃してくることがあるので、レバーは必ず後ろに入れておき、ガードは確実にしておこう。カーボナディウムコイルの攻撃も、ガードできるので[illegible]せよ。

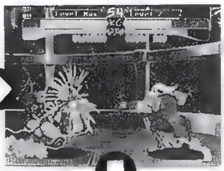


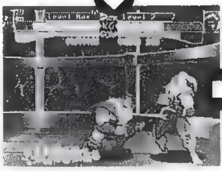




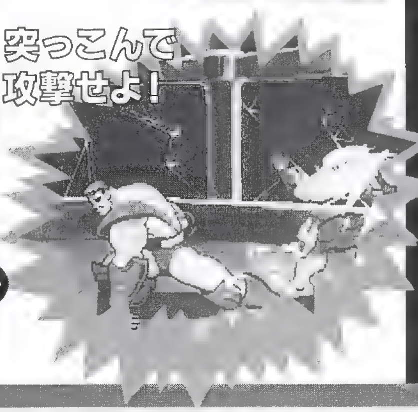
⬆⬋➡スーパージャンプのときに、オメガストライクやカーボナディウムコイルで攻撃される。かわしてしまえば逆にスキはでかい。







⬆⬋➡カーボナディウムコイルは、出した後のスキがでかい。パワータックルで突っこんでから連続技で攻めたてよう。



2P対戦時のポイント

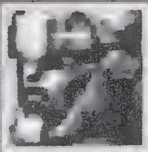
真上でもガードはOK！

敵が、ジャンプして空中を移動し、コロッサスの真上からカーボナディウムコイルで攻撃してくることがある。この攻撃にはめくりはないので、後ろにレバーを入れればガードできる。ガードしてから空中で投げてやろう。

⬆敵が上から攻撃してきた。

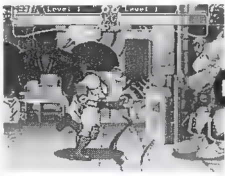
⬆すかさず後ろにガードだ。

VS SENTINEL

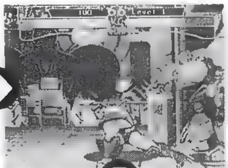


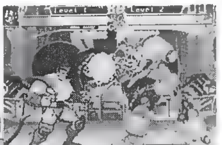
力負けに注意せよ！

空中でどんどん飛んでいきたい。体重が重いので、投げ技でかなり大きなダメージを与えることが可能。ロケットパンチなどの飛び道具があるので、ジャンプ中のガードは確実にしよう。
敵はけっこう確実にガードしてくる。ガードをくずすためにも、パワータックル等と飛びバリエーションをつけて攻めまくっていこう。スーパーアーマーも有効な手段の1つだ。



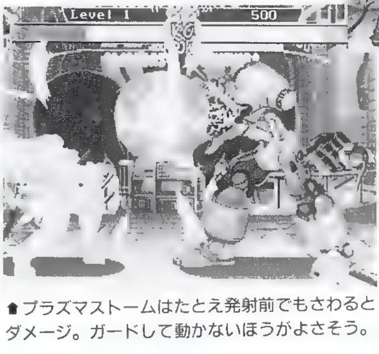
⬆画面の端にセンチネルを追いつめておき……。



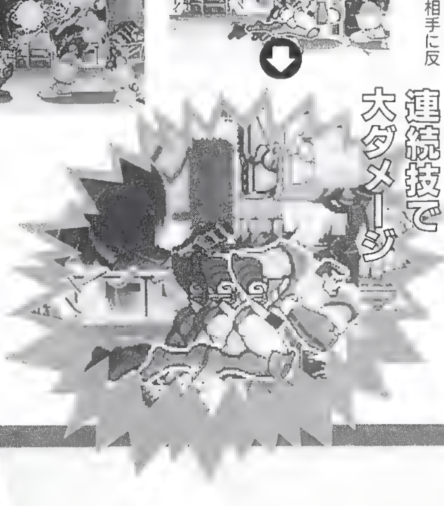


⬆しゃがみ弱キックから弱パワータックルで。

⬆攻撃すれば相手に反撃させない。



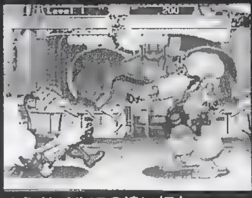
⬆プラズマストームはたとえ発射前でもさわるとダメージ。ガードして動かないほうがよさそう。



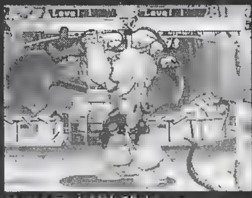
2P対戦時のポイント

接近戦が勝敗の分かれ目

センチネルは動きは遅いが、飛び道具やつかみ上げを持っていたり、決してあなどれない相手だ。また、こちらが倒れているときに、離れていても飛び道具で追い打ちをしかけてくる。接近戦で勝負をつけよう。



⬆ミサイルでの追い打ち。

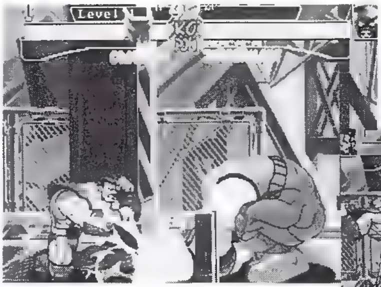


⬆つかみ上げも強力。

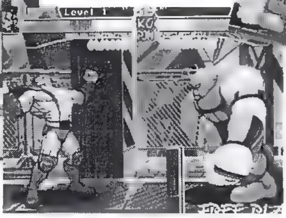
VS JUGGERNAUT 投げ合い、なぐり合い

CPU戦 ONLY

[illegible]

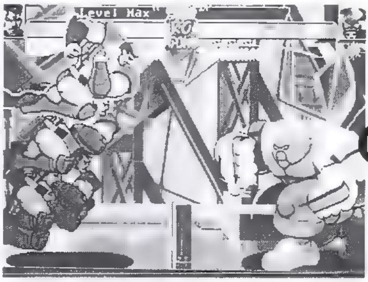


⬆床を振動させての攻撃。一度に何回も攻撃してくるからガードは1回ではダメ。

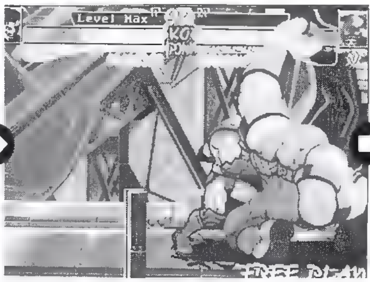


⬇➡鉄骨攻撃は受けてしまうと大ダメージ。こちらもスーパーアーマーで対抗しておいたほうが無難だ。

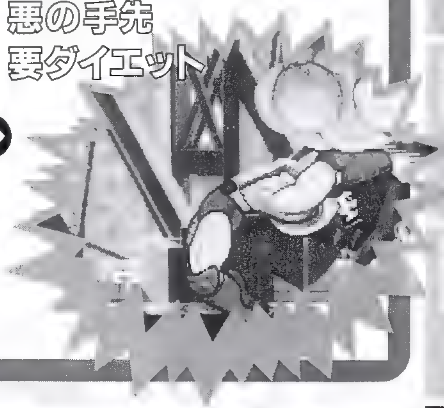
⬇接近すればこっちのもの。素早く投げて、もう一度つかみ上げで投げよう。



⬆体重が重いので投げ技攻撃が有効。どう接近するかが問題なのだ。



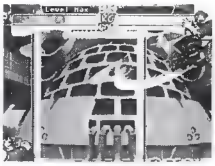
⬆ここはやはりパワータックルに頼るしかない。リスクも少ないしね。

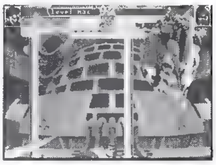


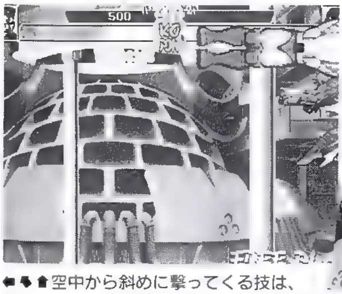
VS MAGNETO 長期戦に持ちこめ!

CPU戦 ONLY

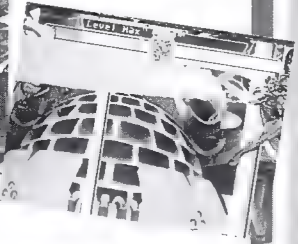
[illegible]



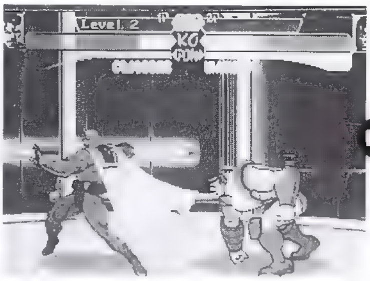




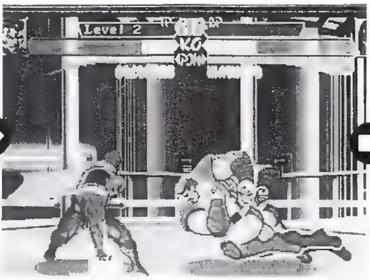
⬅⬇⬆空中から斜めに撃ってくる技は、発射の切れ間をぬって接近しよう。接近したら真下から攻撃だ。



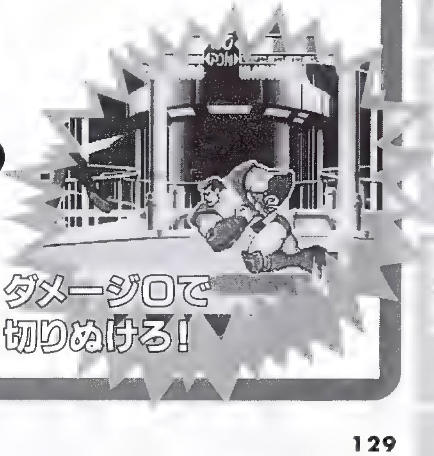
⬇敵の攻撃には何種類かのパターンがある。覚えて攻略に役立てよう。



⬆敵のXパワーがフルになったら、なるべく近寄っておくこと。



⬆ショックウェーブがきたら、すぐに弱パワータックル。ダメージ0で反撃できる。



SPIRAL 基本攻略ポイント

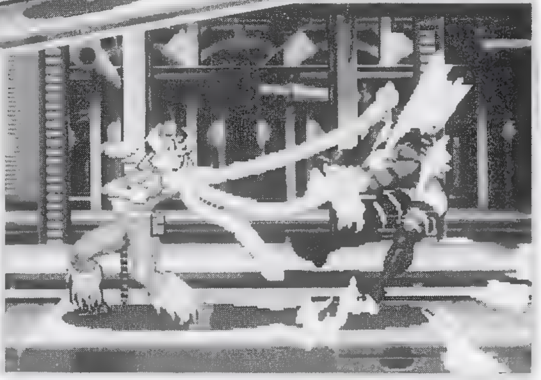
使いこなせるかな?

スパイラルは必殺技の数が異常に多い。その中で主に使うのがダンシングソードとハイパーXのメタモルフォーゼだ。ダンシングソードを連射して攻撃すると同時にXパワーをため、Xゲージが満タンになったところでハイパーXを使う、というのが簡単な闘い方だ。

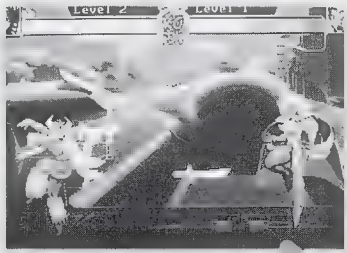
操作に慣れたら、テレポートダンスやスピードダンスなども混ぜて使っていこう。

剣を飛ばしまくる!

◆ダンシングソード。もっともよく使う必殺技だ。1本ずつ飛ばしたり、全部まとめて飛ばしたりといろいろなことができる。



◆立ち強パンチ。6本の腕で相手をなぎりまくる。連続技に組み込んだり、ダウンしている相手への追い打ちにも使える。

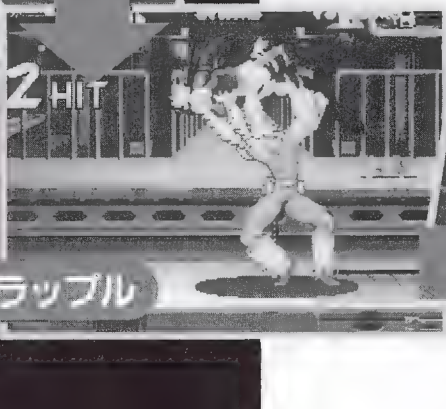


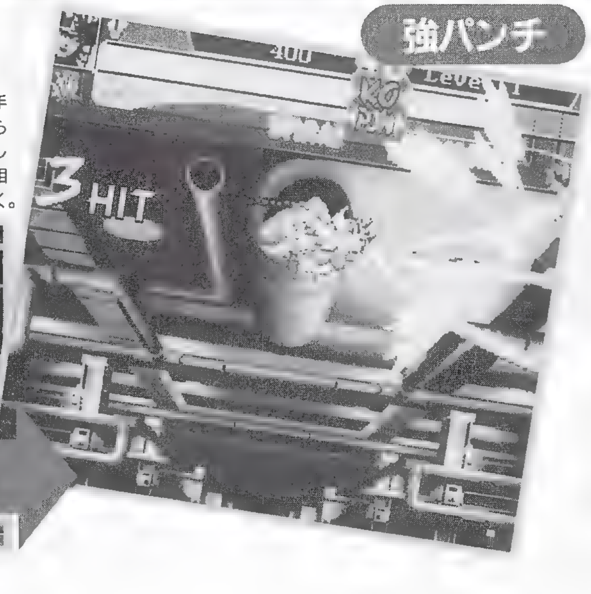
ホワイトコンボ WHITE COMBO

重い相手にかけた場合、シックスハンドグラップルを強パンチ投げに変えなければならない。最初にダンシングソード投げ前に加える事も可能。

投げから投げを決める

◆◆最初の投げの際に、軽い相手は上に、重い相手は左右のどちらかに投げねばならない。投げ返しで抜けられる恐れがあるので、相手のXPゲージには注意しておく。





この技がKEYPOINT
キーポイントだ!!

[illegible]

目指せ!! MAX HIT!!

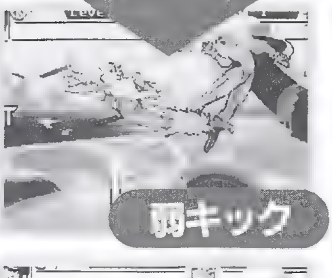
ハイパーXのメタモルフォーゼと、通常技を組み合わせた連続技だ。まず相手を画面端に追いつめ、空中でメタモルフォーゼを当てる。そして、ダウンしている相手に立ち強パンチで追い打ちをかけると、合計27ヒットになるのだ。

多彩な技を使って闘え

ブラックコンボ BLACK COMBO

[illegible]

➡SJ後に、どれだけの技をつなげられるかがポイント。1つくらい抜けても、手数が多いことにかわりない。ブラックコンボでこれだけ決められるのは、このキャラだけだ。



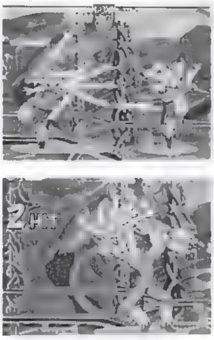
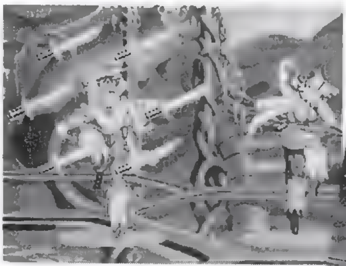
最高手数のブラックコンボ！

VS SPIRAL

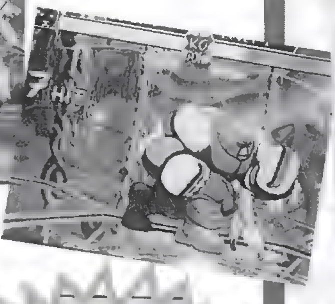
ハイパーXを狙え

2P対戦ONLY

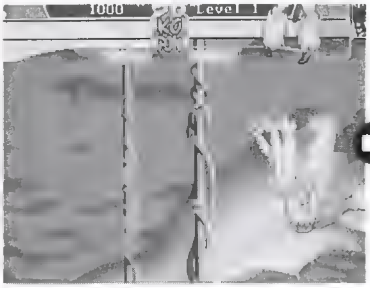
まずはあ[illegible]Xパワーをためるため[illegible]引っかかりやすい。

⬇Xパワーがたまったらハイパ ーXのメタモルフォーゼを出そう。

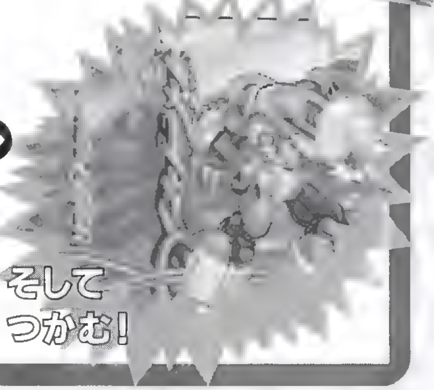


⬅➡⬆必殺技を連射してXパワーをためろ。ダンシングソードもいいが、シックスハンドグラップルも速くたまる。



⬆相手を画面の端に追いつめて強パンチで投げる。すると相手は真上に放り上げられる。

⬆落ちてきたところにハイパーXを当てる。実はこのグラフィックにも攻撃判定があるのだ。

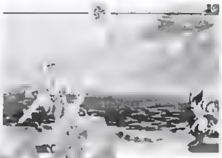


VS WOLVERINE

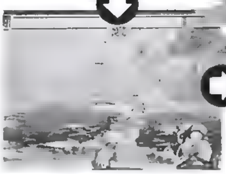
剣飛ばして押せ

スタートしたらバックジャンプなどで間合をとり、ダンシングソードを出そう。そして弱パンチ連打で剣を飛ばす。[illegible]剣を飛ばしたら剣を[illegible]し、弱パンチ連打で再び剣を[illegible]。これを繰り返してウルヴァリンの体力を削っていくのだ。Xゲージが満タンになったらハイパーXを狙う。普通に使ってもいいのだが、飛び込まれたときの対空技として使ってもいいかも。

⬇➡Xゲージは簡単に満タンになるはず。ハイパーXは普通に使ってもいいのだが、出た瞬間の攻撃判定を利用して対空技として使うことも。



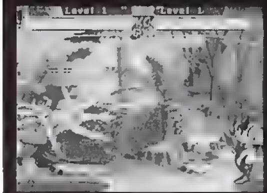
⬆⬇➡離れた場所でダンシングソードを出し、弱パンチ連打で剣を飛ばす。これをダッシュで追いかけて……。



2P対戦時のポイント
距離を離して剣を飛ばす

対戦の場合も基本的な闘い方はCPUと同じ。離れた場所からダンシングソードを出し、剣を連続して飛ばす。接近戦はウルヴァリンの独壇場なので、上手く剣を飛ばして近づけないようにしよう。

ハイパーXは空中がいいかも。



⬆CPU戦と、ほぼ同じでOK。

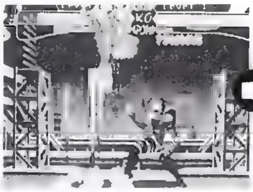
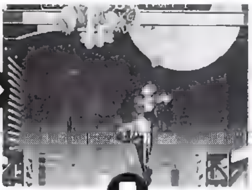
⬆ハイパーXは空中で出せ。

VS PSYLOCKE

6本の腕で捕まえろ

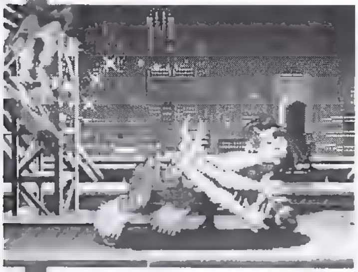
サイロックはシックスハンドグラップルを使ったパターンで倒せる。まずはSJをしよう。するとサイロックもSJで追いかけてくる。そこでこちらはダンス（急降下）で速く着地する。そしてサイロックが降りてきたところをシックスハンドグラップルで捕まえて投げるのだ。

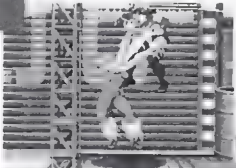
ハイパーXは、中サイブラストをしゃがんでよけたときに使うといい。

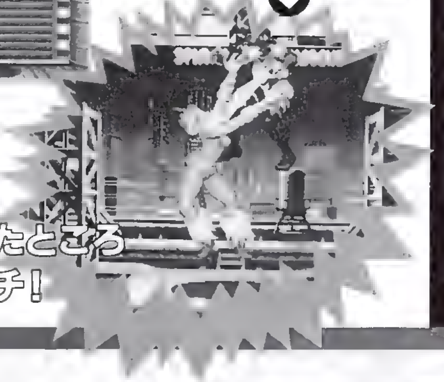
⬆⬇➡こちらがSJをするとサイロックもSJで追いかけてくる。ダンス（急降下）を使って速く着地するのだ。

⬇Xゲージが満タンになったらメタモルフォーゼだ。中サイブラストをしゃがんでよけたらつかめ！





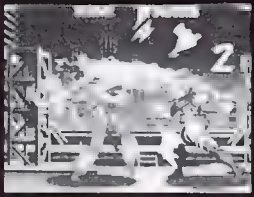
⬆シックスハンドクラップルてつかまえたらすかさず投げる。



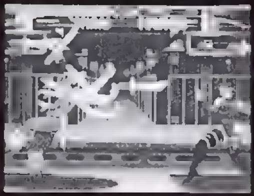
降りてきたところをキャッチ!

2P対戦時のポイント
剣で壁を作れ

サイロック相手に接近戦は不利なので、離れた場所から剣を飛ばして攻撃しよう。このときジャンプしながら弱パンチで剣を飛ばすと、剣が並んだ感じで、飛んでいくので、相手の動きをかなり封じることができる。



⬆接近戦はサイロックが有利。



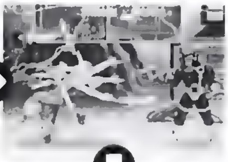
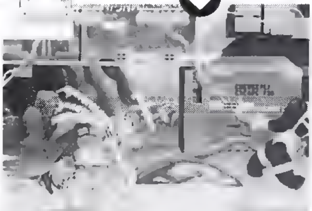
⬆こんな感じに剣を飛ばす。

VS CYCLOPS

オプティックを封じろ

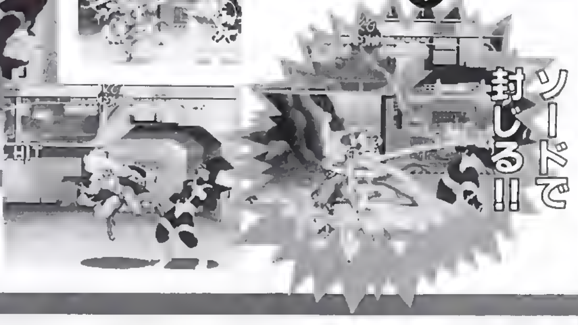
対ウルヴァリンと同じ要領で、ダンシングソードを軸に連携する。今回の場合、近寄らせないというよりも、オプティックブラストを封じ、さらにダメージを与えるというもの。ダンシングソードを出す際に、撃たれたら、真横にガードした後、ソードの連携をすれば問題はない。

Xパワーがたまったら、メタモルフォーゼをかけにいってもいいだろう。

⬆➡ダンシンクソードは、あらゆる技につなぐことが可能。弱P連打に強パンチをつなぐだけでも、とても効果的だ！

⬆⬇➡Xパワーがたまったら、少々強引にでも、メタモルフォーゼにいくのがいい。敵の強パンチに注意。



ソードで封じる!!

2P対戦時のポイント
ガードから投げにつなげ

人間との対戦の際にソード連射をした場合、ジャンプから接近戦を狙ってくる。SJで自分の近くに来たときは、いきなりグラップルで投げればいい。ライジングアッパーに来たときには、ガードした後、ハイパーXで着地を狙え。

⬆飛びこみ時の強キックに注意。

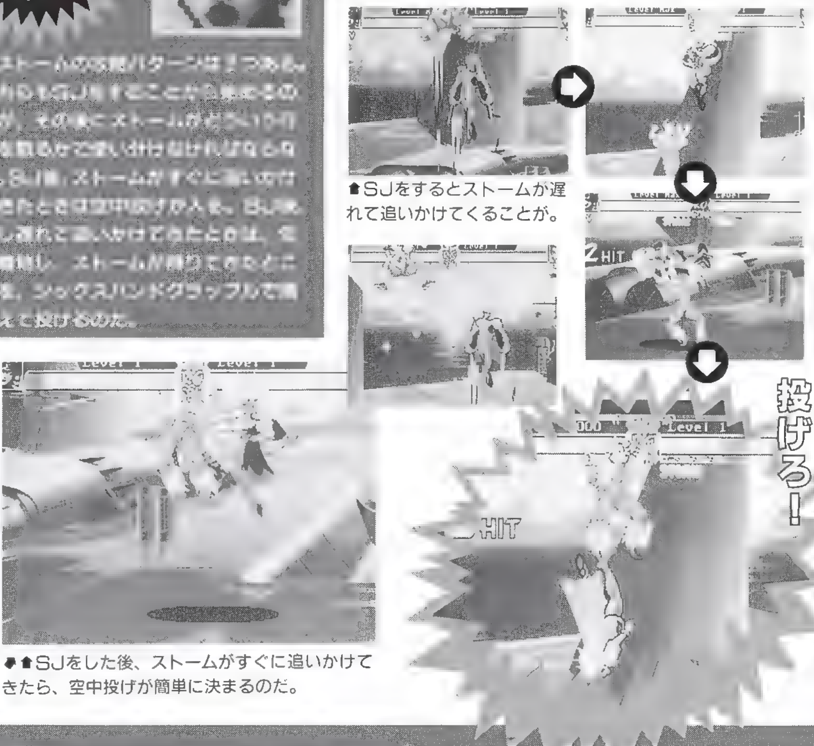
⬆ハイパーXはしゃがみで決めろ。

SPIRAL

VS STORM

空中か地上か？

ストームの攻略パターンは2つある。こちらがSJをすることが多くなるのだが、その後にストームがどういう行動を取るかで使い分けなければならない。SJ後、ストームがすぐに追いかけてきたときは空中投げが入る。SJ後、少し遅れて追いかけてきたときは、先に着地し、ストームが降りてきたところを、シックスハンドグラップルで捕まえて投げるのだ。



⬆SJをするとストームが遅れて追いかけてくることが。

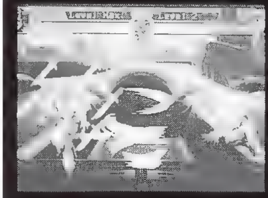
⬆急降下のダンスを使って…。

⬅シックスハンドグラップルで待ち伏せだ。

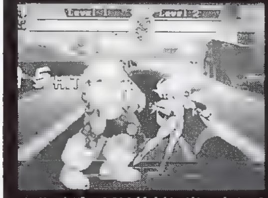
⬇⬆SJをした後、ストームがすぐに追いかけてきたら、空中投げが簡単に決まるのだ。

2P対戦時ポイント
ハイパーXでつかめ

ストームもスパイラルのように複数の飛び道具を同時に撃つことができる。ジャンプ中パンチとワールウィンドがそれ。剣飛ばしもこれで相殺される恐れがある。距離を離すのに苦労しそうだ。頼みの綱はハイパーX。確実に当てろ。



⬆ゲッ、剣飛ばしが相殺された?



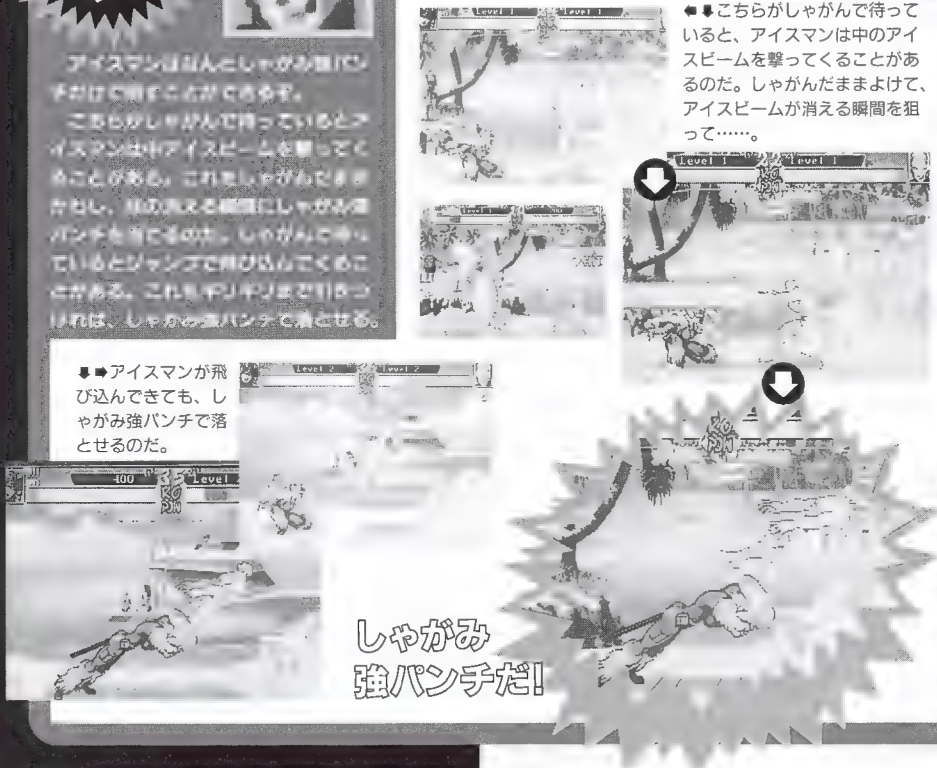
⬆ハイパーXは絶対に当てたい！

VS ICEMAN

しゃがみ強パンチだ！

アイスマンはほとんどしゃがみ強パンチだけで倒すことができるぞ。

こちらがしゃがんで待っているとアイスマンは中アイスビームを撃ってくることがある。これをしゃがんだままかわし、技の消える瞬間にしゃがみ強パンチを当てるのだ。しゃがんで待っているとジャンプで飛び込んでくることがある。これもギリギリまで引きつければ、しゃがみ強パンチで落とせる。

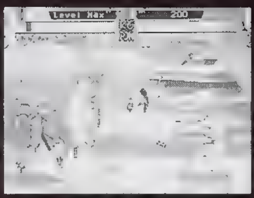


⬅⬇こちらがしゃがんで待っていると、アイスマンは中のアイスビームを撃ってくることがあるのだ。しゃがんだままよけて、アイスビームが消える瞬間を狙って……。

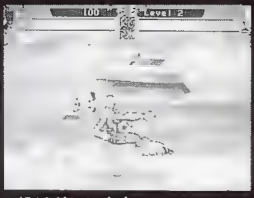
⬇➡アイスマンが飛び込んできても、しゃがみ強パンチで落とせるのだ。

2P対戦時ポイント
投げと連続技を狙え

アイスマン相手に剣飛ばしで闘うのはちょっとツライ。アイスマンのアイスビームは多段ヒットする技なので、こちらの飛び道具は撃ち負けてしまう。思い切って相手の懐に飛び込んで、連続技や投げを狙ってみよう。



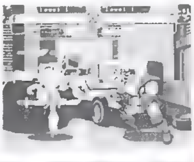
⬆こちらの飛び道具は負ける。

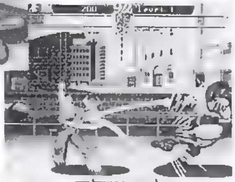


⬆投げがいいかも。

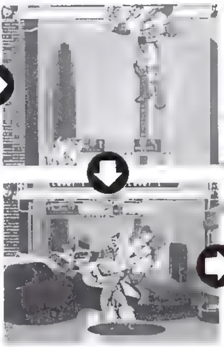
VS COLOSSUS 剣を飛ばすか投げるか

コロッサスに有効な攻撃は2つある。1つは離れた相手からダンシングソードを出し、弱パンチを連打して剣を飛ばす。もう1つはSJからのパターン。SJをしてコロッサスのジャンプを誘い、先に着地して降りてきたところをシックスハンドグラップルで捕まえるのだ。これを多用して欲しいのがコロッサスの[illegible]。これが[illegible]ていると確実に投げ返してくる。





⬆⬅弱パンチの剣飛ばしパターン。他のキャラでも使えるのでスパイラル使いは覚えておこう。これで体力を削ってやれ。

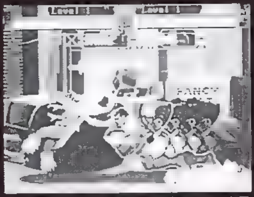


⬆⬅➡SJをするとコロッサスは遅れて追いかけてくる。そこで急降下のダンスを使って、シックスハンドグラップルで待ち伏せだ。

2P対戦時ポイント パワータックルに注意

対CPUと同じように、連続剣飛ばしをしたいところだが、飛び道具を消して突っ込んでくるパワータックルが怖いので控えめに。

コロッサス相手に接近戦をするわけにはいかないので、立ち強パンチなどリーチのある技で攻撃だ。



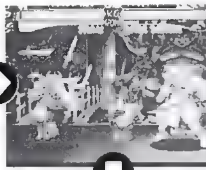
⬆パワータックルには気をつけろ。

⬆リーチの長い技を当てていこう。

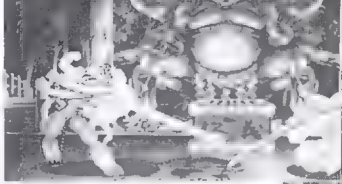
VS SILVER SAMURAI 剣飛ばしも工夫して

剣飛ばしを使ったパターンが使えるが、ちょっと注意する必要がある。ダンシングソードで剣を出したら、3本だけ弱パンチで飛ばす。そして残りの3本を強力にまとめて飛ばす。後の3本がかなりの確率でヒットする。

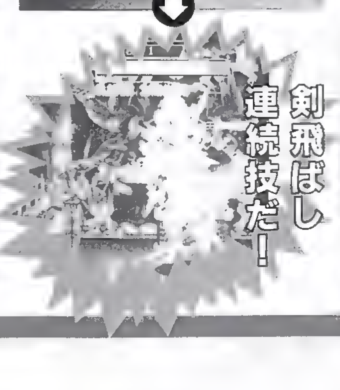
SJでジャンプを誘い、先に着地してシックスハンドグラップルで待ち伏せ、なんてのも可能。しかし、追い打ちはしないこと。反撃をくらうぞ。



⬆⬅➡ダンシングソードで、剣を出し、最初に3本だけ弱パンチで飛ばす。そしてすぐに残りの3本をまとめて飛ばすのだ。

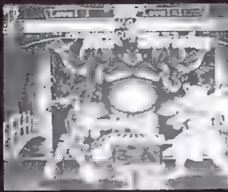


⬆⬅➡SJ後シックスハンドグラップルで待ち伏せのパターンが通用するが、追い打ちはしないように。

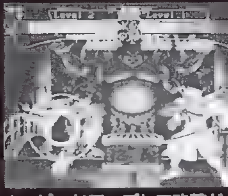


2P対戦時ポイント スピードアップだ

技の間合いも似ているし、強力な飛び道具も持っている。おまけに攻撃力アップの技まで持っているところまで似ている。なんとなく闘いにくいキャラ。幸いこちらにはスピードアップできる技がある。これで相手に差をつけよう。



⬆接近しようか離れようか?



⬆スピードアップして攻撃だ。

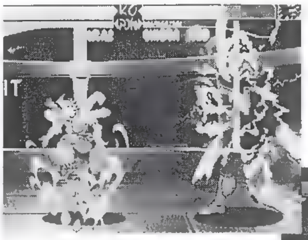
SPIRAL

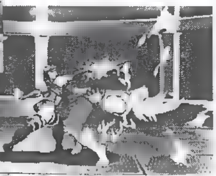
VS OMEGA RED

連続技を決めろ

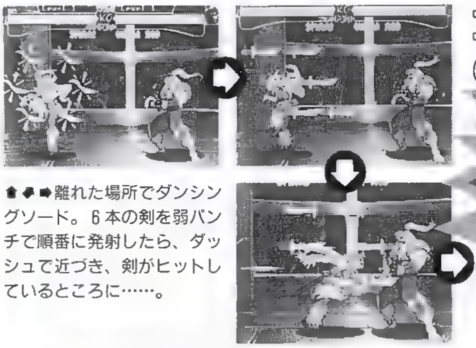
オメガレッドには剣飛ばしのパターンが有効。離れた場所でダンシングソードを出し、弱パンチの剣飛ばしを連続でする。そしてさらにこの後、ダッシュで近づき、剣がヒットしている最中のオメガレッドに立ち強パンチを当て、発射してやるのだ。

Xゲージが満タンになったら、ダッシュで近づき、目の前でハイパーXを出して吹っ飛ばしてやろう。

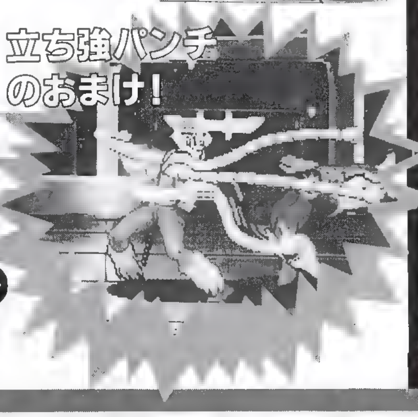




⬆➡Xパワーがたまったらダッシュ。そして目の前でハイパーXを出して吹っ飛ばす。この後もちろん捕まえる。

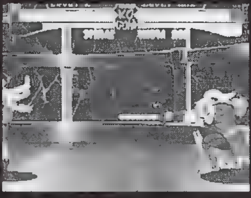


⬆⬇➡離れた場所でダンシングソード。6本の剣を弱パンチで順番に発射したら、ダッシュで近づき、剣がヒットしているところに……。



2P対戦時のポイント
ダンスをしよう

オメガレッドの技で怖いのはなんといってもカーボナディウムコイルだが、ダンス(位置交換)で位置を入れ換えてやれば平気だ。相手が見当違いの方向にカーボナディウムコイルを出しているスキに、強烈な技をお見舞してやろう。



⬆オメガレッドがつかみにきても。

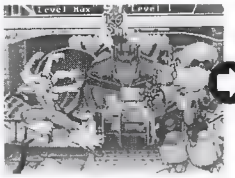
⬆位置を入れ換えれば平気。

VS SENTINEL

剣で追いつめろ

センチネル相手に接近戦は不利。近づくとあっという間に投げられてしまう。やはり離れた場所から剣を飛ばすパターンで戦うのがいいだろう。

センチネルから離れたらダンシングソードを出す。次にノーマルジャンプしながら弱パンチで剣を飛ばす。剣はかなり高い位置のあたりになって飛んで行くのでセンチネルの行動範囲が狭められるし、体力もガンガン削れるのだ。



⬆まずはバックダッシュやジャンプを使って離れよう。

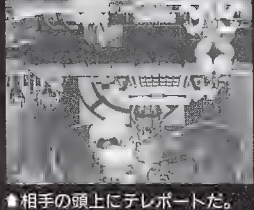
⬆センチネルから離れたらダンシングソード。⬇ジャンプしながら剣を飛ばしていく。

⬇⬆CPUのセンチネルは投げが得意。うっかり近づくと大変な目に……。

2P対戦時のポイント
テレポートして攻撃

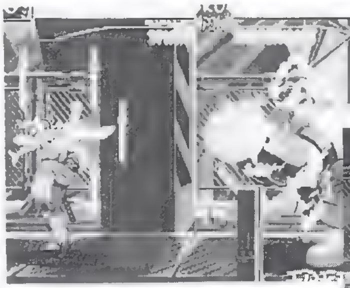
相手はきっと遠距離戦を仕掛けてくるはず。センチネルフォースやロケットパンチなどで弾幕を張られると、なかなか近づけない。そんなとき役に立つのがテレポートダンスだ。相手の頭上はけっこうスキがあるので、そこを狙おう。

⬆怒濤の飛び道具攻撃。近づけん!



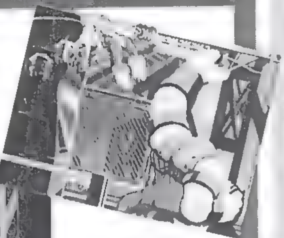
⬆相手の頭上にテレポートだ。

VS JUGGERNAUT 回り込んで投げろ



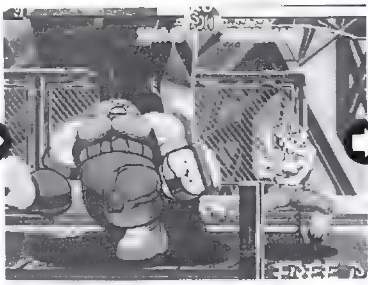
⬆剣飛ばしはアースクエイクで簡単につぶされてしまう。

➡SJを失敗して、ジャガーノートの目の前に着地すると、パンチで撃ち落とされてしまうのだ。

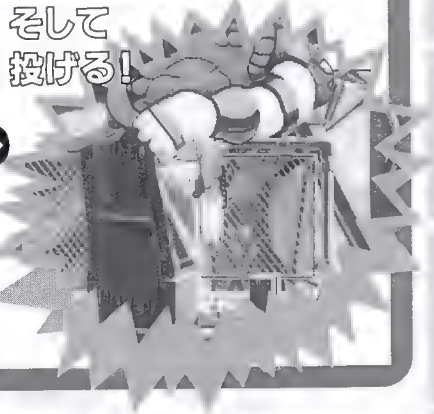


⬅捕まえられて頭突きとパンチをくらわされる、なんてことも……。

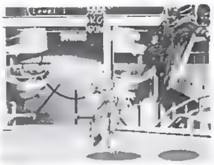
⬆SJをしてジャガーノートを飛び越えるのだ。このときパンチで撃ち落とされないように注意。

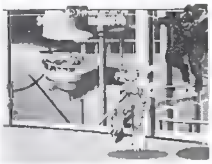


⬆そして背後に着地。このとき密着しているのがいい。していないと振り向かれて攻撃される。

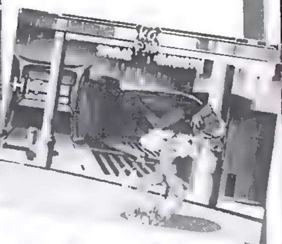


VS MAGNETO シワシワと体力を奪え

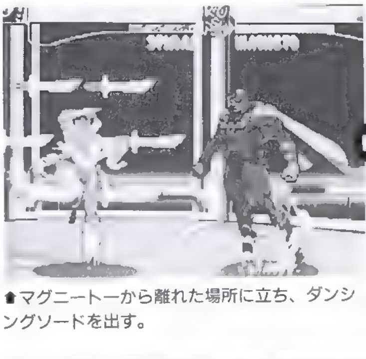




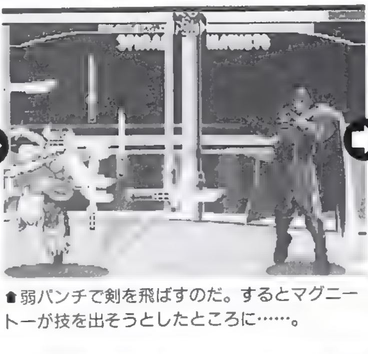
⬆⬅スタート直後。画面端に追いつめて投げろ。空中からビームを撃ってきたら真下に移動して降りてくるのを待つ。



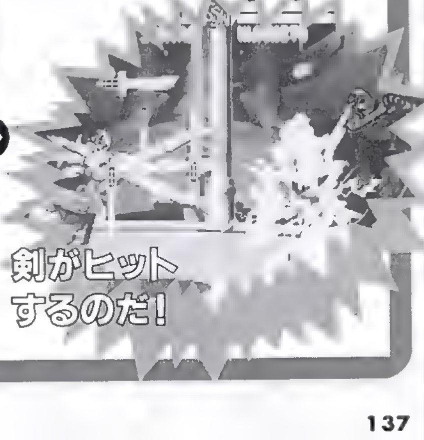
⬇降りてきたらシックスハンドグラップルで捕まえるのだ。



⬆マグニートーから離れた場所に立ち、ダンシングソードを出す。



⬆弱パンチで剣を飛ばすのだ。するとマグニートーが技を出そうとしたところに……。



SPIRAL

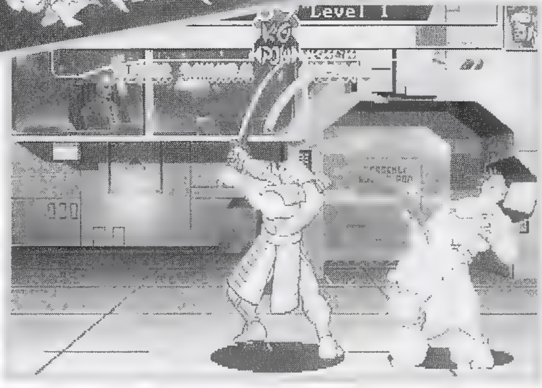
SILVER SAMURAI
基本攻略ポイント

✹攻撃のスキを与えるな

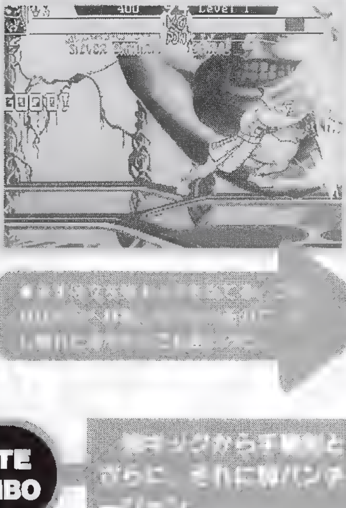
シルバーサムライの技の中で一番使うのが手裏剣だ。出るまでに一瞬スキがあるものの、離れた場所から出したり通常技からつなげてやればまず問題はない。おまけにレバーで軌道を調節でき、当たれば6ヒットというのもいい。離れた場所から手裏剣を連射し、ときどき闘気&分身などを混ぜて闘ったりすると、相手にとってかなりの脅威となるはずだ。

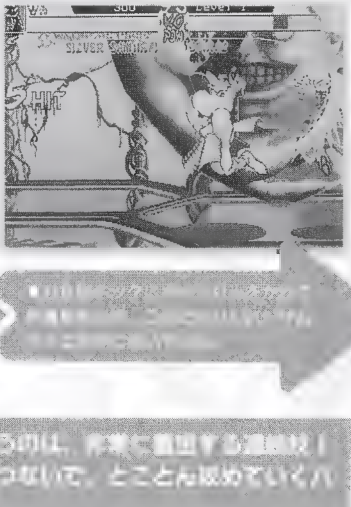
手裏剣を使いこなせ

➡分身。出るまでにスキがあるが、出てしまえばこっちのもの。ジャンプ強パンチを分身でやるとかなりのダメージを与えられるぞ。



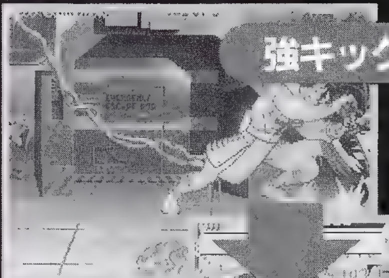
➡氷の闘気をつけた状態で攻撃をヒットさせると、相手はしばらく動けなくなる。このとき分身もしていると……。



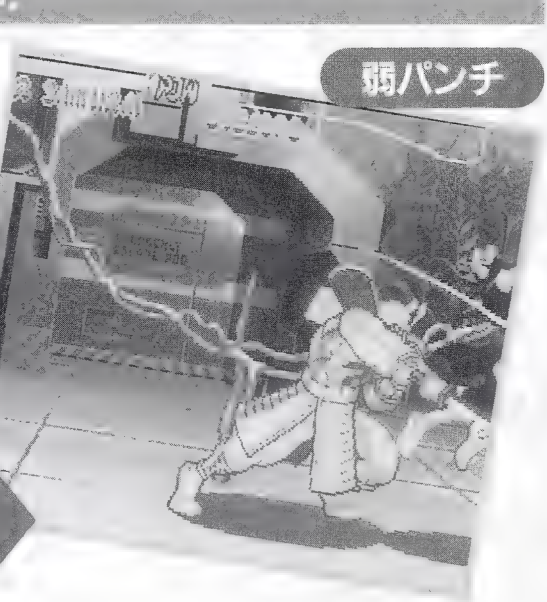


ホワイトコンボ WHITE COMBO

強キックから手裏剣というのは、[illegible]連続技！さらに、それに弱パンチをつないで、とことん攻めていくバージョン。



➡最後の弱パンチは、強パンチでも可能。しかし、かなりタイミングが難しいので、弱パンチのほうが確実性が高い。当てた後に、もう1度強キックを出してもいい。



手裏剣後が大事だ!!

この技が KEYPOINT

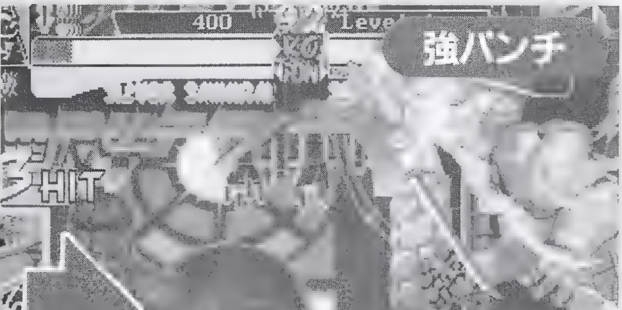
目指せ!! MAX HIT!!

多段コンボを狙うなら、やっぱりハイパーXの雷鳴剣だ。この技は出るのが異常に速く、相手が無防備のところで出せば、まずヒットする。しかし、その分、射程距離が短い。あまり離れた場所から出すと、途中からガードされてしまう。

目の前の敵は斬れ！

ブラックコンボ BLACK COMBO

⬅⬇敵の体重が、軽すぎても重すぎても難しいのがブラックコンボ。サイクロップスあたりで決めるのが妥当な線か……。

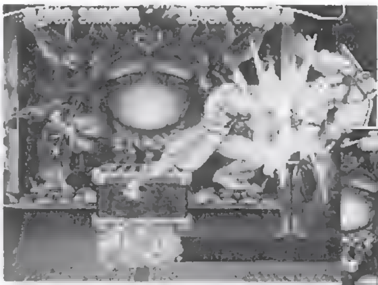


⬆渾身の強パンチは、まさにたたき斬るといったイメージがある。

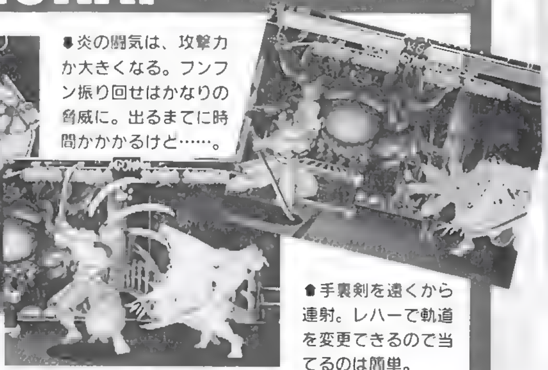
VS SILVER SAMURAI 斬るか斬られるか!?

2P対戦ONLY

シルバーサムライを相手にしたとき[illegible]闘気で攻撃判定を大きくするのもいい。

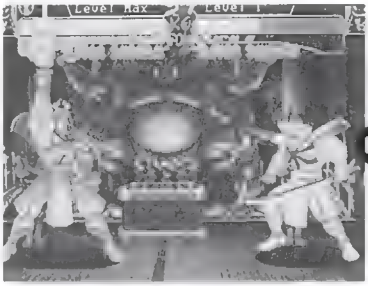


⬆攻撃が一発入れればこっちのもの。この後キャンセルをかけて手裏剣だ。



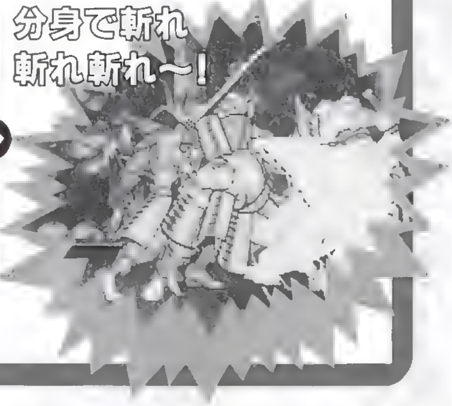
⬇炎の闘気は、攻撃力が大きくなる。フンフン振り回せはかなりの脅威に。出るまでに時間がかかるけど……。

⬆手裏剣を遠くから連射。レバーで軌道を変更できるので当てるのは簡単。



⬆Xゲージを満タンにしてから、氷の闘気を装着。出るまでに時間がかかる。

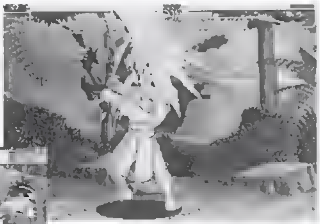
⬆氷の闘気装着中に攻撃を当てると相手はしばらく動けなくなる。そのスキに分身だ。

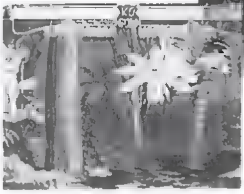


分身で斬れ斬れ斬れ〜!

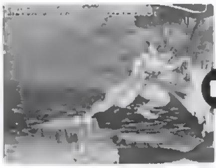
VS WOLVERINE 手裏剣で撃ち落とせ

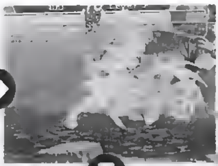
ウルヴァリンと闘うときは手裏剣を[illegible]。スタートしたら、ウルヴァリンと距離を離しノーマルジャンプをする。そして手裏剣を連射。ガードかヒットするのでこれを繰り返す。もしウルヴァリンが手裏剣を飛び越えてきたら、[illegible]強パンチで迎撃しよう。ドリルクローをガードした[illegible]当てるチャンスだ。

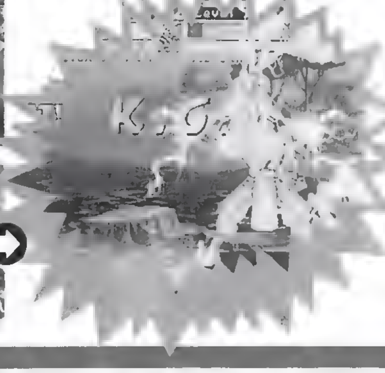




⬇➡ノーマルジャンプから手裏剣連射。ウルヴァリンがジャンプで飛び込んできたら、強パンチで落とせ。







キャンセル雷鳴剣!

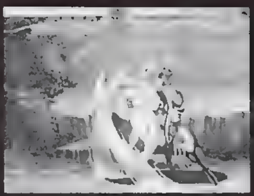
⬆⬇➡立ち強キックをキャンセルして手裏剣につなげる。その後に強パンチを出すのだが、これがなかなかつながらない。

2P対戦時のポイント

離れた場所から攻撃

対戦の場合は対CPUのように簡単にはいかない。ダッシュやドリルクローなどでこちらの懐へドンドン飛び込んでくるだろう。手裏剣やリーチのある技を使って近づけないようにしよう。飛び込まれたら、目くらましやSJで回避。

⬆リーチのある技を使って闘おう。

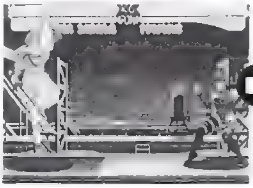


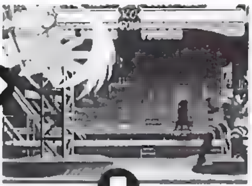
⬆目くらましなどで攻撃をよけろ。

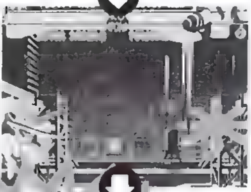
VS PSYLOCKE

強パンチで落とせ！

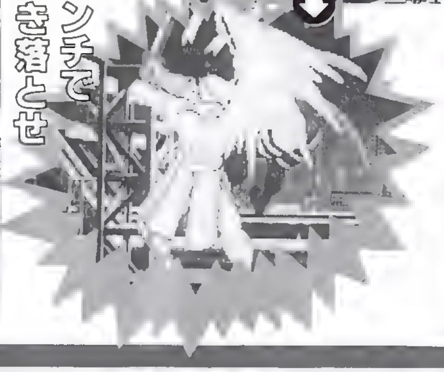
サイロックへの攻略法もウルヴァリンと同じで、ジャンプと手裏剣を多用する。しかし手裏剣を出した後隙が少し残る。こちらが手裏剣を出すと、サイロックはほとんどといっていいほどジャンプで手裏剣を飛び越えてくる。そこを強パンチで落とすのだ。この他に、地上でジャンプを誘い、立ち強パンチで迎撃するという手も。そのときは分身しているといいんだけど。



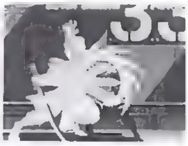


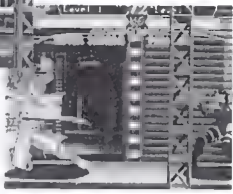


⬆⬅➡ノーマルジャンプ後に、空中で手裏剣を出そう。するとサイロックはジャンプしてくる。そこを……。



強パンチでたたき落とせ





⬆ジャンプで飛び込んできたら分身立ち強パンチで迎撃。Xパワーは手裏剣でためよう。

2P対戦時のポイント
接近戦は不利

サイロックは連続技のエキスパート。一発入ったら最低でも5ヒットは覚悟しよう。接近戦をしたらまず勝ち目はないのだ。

手裏剣や炎の闘気など、なるべく遠くから当てられる技を使うようにしよう。

⬆接近されるとこんな目に……。

⬆炎の闘気で相手を斬りつけろ。

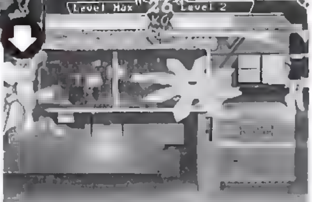
VS CYCLOPS

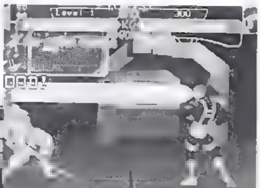
ジャンプ手裏剣を狙え

サイクロップスもサイロックと同じパターンで倒すことができる。ノーマルジャンプの後に手裏剣を出すと、相手はジャンプしてくる。そこを強パンチ（空中、地上共に）で迎撃。これを相手の体力が無くなるまで繰り返すのだ。

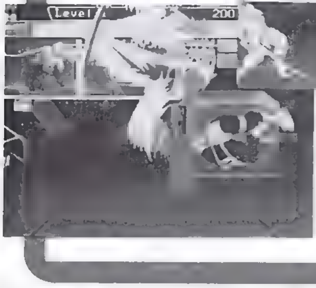
このパターンは他のいくつかのキャラでも通用するものなので、シルバーサムライでプレイする人は覚えておくといいだろう。

⬅⬇ノーマルジャンプしてから手裏剣を出す。するとサイクロップスはすぐにジャンプして追いかけてくる。もし遅れてジャンプしてきたら、こちらが着地してから立ち強パンチで迎撃だ。





⬇➡まともに闘うとけっこう強い。飛び込み攻撃なんかは強キックで迎撃される。

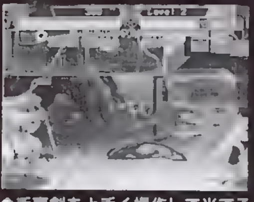


強パンチで斬る！

2P対戦時のポイント
強キックが強い

サイクロップスの技の中で必殺技以上に怖いのが強キック。この技、なぜか異常に強い。中でもジャンプ強キック（ガイルのサマーソルトキックみたいなやつ）が出るのも速くて厄介だ。空中戦は控えめに、地上か飛び道具で。

⬆このジャンプ強キックが超強い。



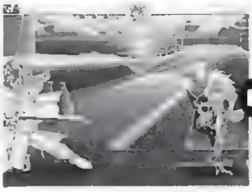
⬆手裏剣を上手く操作して当てろ。

SILVER SAMURAI

VS STORM

ジャンプ&手裏剣から

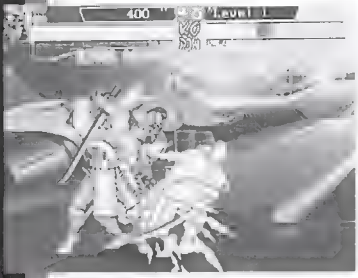
またしてもジャンプから手裏剣のパターンが通用する。まずストームから少し離れた場所にノーマルジャンプ。空中で手裏剣を出すとジャンプで追いかけてくるので、そこを強パンチで落とすのだ。これだけでも楽勝なのだが、どうせならいろいろな技を使って倒したい。ストームの飛び込みを分身強パンチで落としたり、立ち強キック→手裏剣の連続技などで体力を削ってやれ。

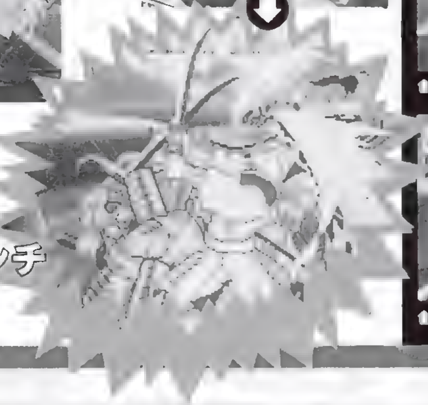


⬆⬅➡Xパワーをためて分身。その後にジャンプして手裏剣を出そう。ストームは追いかけてくるので……。

⬆立ち強キックをキャンセルして手裏剣。体力削りやXパワーために。

⬇ストームがジャンプしてきたら、分身立ち強パンチでズバズバズバっと、ぶった斬ってやれ！



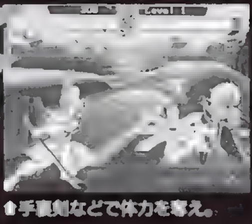


分身強パンチで迎撃！

2P対戦時のポイント
近寄るときは決めるとき

ストームは通常技の出るスピードが速い。そのため接近戦ではどうしても連続技などでこちらが攻められがちになる。接近するのはハイパーXを当てるときぐらいにして、あとは遠くからでも届く技を使って闘おう。

⬆接近したらハイパーXだ！



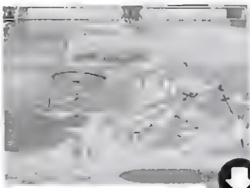
⬆手裏剣などで体力を奪え。

VS ICEMAN

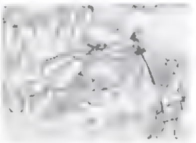
手裏剣が当たる当たる

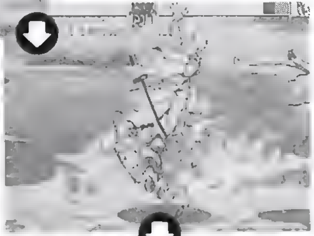
アイスマンの攻略パターンはちょっと簡単。少し離れた場所からノーマルジャンプをした後、手裏剣を出す。これの繰り返しだけでOKなのだ。

アイスマンは手裏剣を飛び越えてくるということがまず無く、かなりの確率で当たってくれる。この他、近距離キック→手裏剣→強パンチの連続技も有効。腕に自信のある人はこちらのほうもどうぞ。

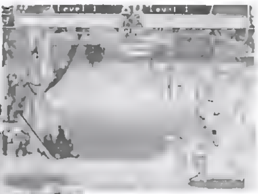


⬅⬇立ち強キックは前方に移動しながら出るので少し離れていても大丈夫。当たったら、キャンセルをかけて手裏剣を出すのだ。この時点でもう7ヒットになっている。





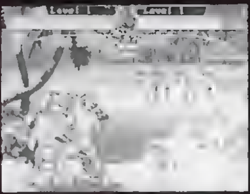
⬇➡ノーマルジャンプから手裏剣。これだけで勝ててしまうなんて！



強パンチでフィニッシュ

2P対戦時のポイント
中パンチ投げの恐怖

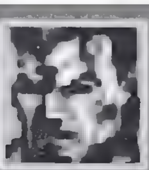
どのキャラで闘ってもそうなのだが、アイスマンの中パンチ投げには要注意。追い打ちが怖い。しかしシルバーサムライはセンチネルなどのように、遠距離戦が大得意というわけでもない。ここは炎の闘気で攻撃だ！



⬆こうなってしまうと連続技確定。

⬆炎の闘気をブンブン振り回せ！

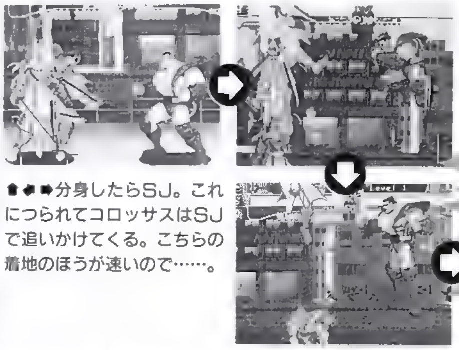
VS COLOSSUS



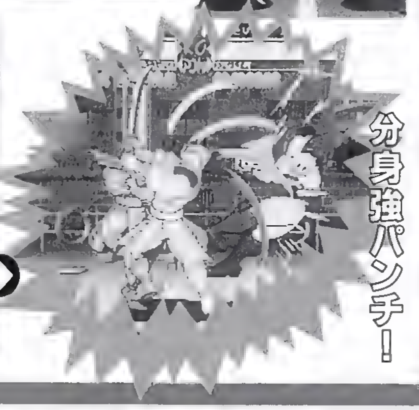
分身して斬る斬る斬る

コロッサスの攻略はXパワーをためるところから始まる。遠くから手裏剣連射や、立ち強キック→手裏剣の連続技を当てるなどして、Xゲージがオレンジ色になるまでためる。Xパワーがたまったら分身をしてSJするのだ。するとコロッサスは遅れて追いかけてくる。こちらのほうが速く着地するので、コロッサスが落ちてくるのを分身立ち強パンチで対空で迎撃できるのだ。

⬇➡長期戦は不利。一気に体力を奪うために分身をするのだ。しかしそれにはXパワーが必要。必殺技をバンバン出してXゲージを半分以上ためるのだ。



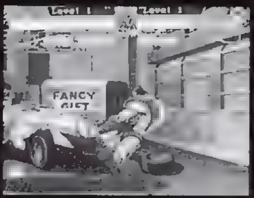
⬆⬇➡分身したらSJ。これにつられてコロッサスはSJで追いかけてくる。こちらの着地のほうが速いので……。



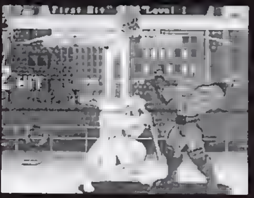
分身強パンチ！

2P対戦時のポイント
つかまれるなよ！

接近戦はさけること。ジャイアントスイング&追い打ちなんかくらったらひとたまりもない。手裏剣やリーチのある技で攻撃しよう。スーパーアーマーを出してきたら、出かかりに連続技をたたきこんで、ゴソっと体力を奪ってやれ！



⬆ブンブン回されて、追い打ちも。

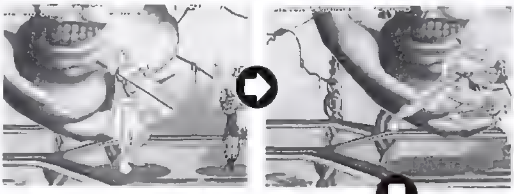


⬆出かかりを狙え！

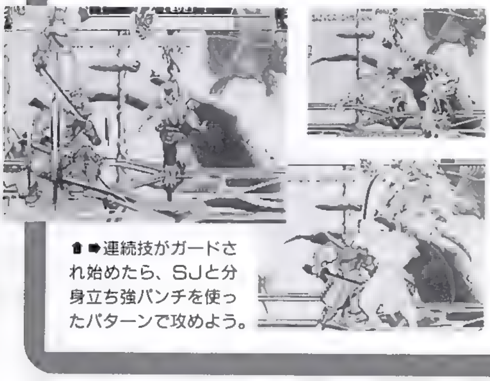
VS SPIRAL

連続技で固めてしまえ

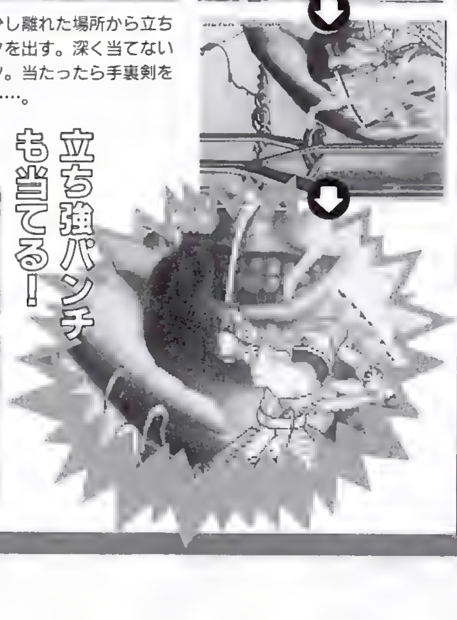
スパイラルには立ち強キック→手裏剣→立ち強パンチの連続技が有効。しかし、これだけで押し切るというのは難しい。スパイラルのガードが固くなってくるので別のパターンに切り替えよう。Xパワーをためて分身。その後SJでスパイラルのジャンプを誘い、降りてきたところを分身立ち強パンチで迎撃するという、コロッサスのときと同じパターンで攻めるといいだろう。



⬆⬇➡少し離れた場所から立ち強キックを出す。深く当てないのがコツ。当たったら手裏剣を出して……。



⬆➡連続技がガードされ始めたら、SJと分身立ち強パンチを使ったパターンで攻めよう。

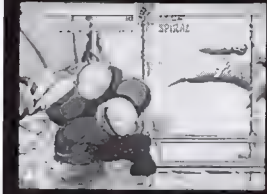


立ち強パンチも当てる！

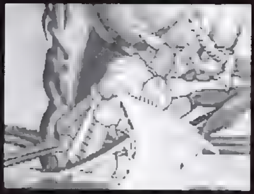
2P対戦時のポイント
ハイパーXをどうするか？

対スパイラル戦では、どんな状態からでも出せるメタモルフォーゼが、やはり一番の脅威。

連続技を当て続けたり、投げてわざと受け身を取らせるなどして、相手がXパワーをためにくい状況に持っていこう。



⬆ハイパーXはやっぱり怖い。



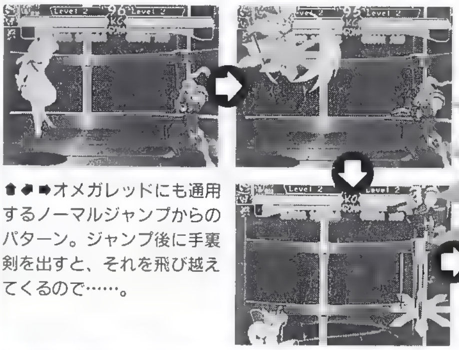
⬆連続技で固めてしまえ。

VS OMEGA RED

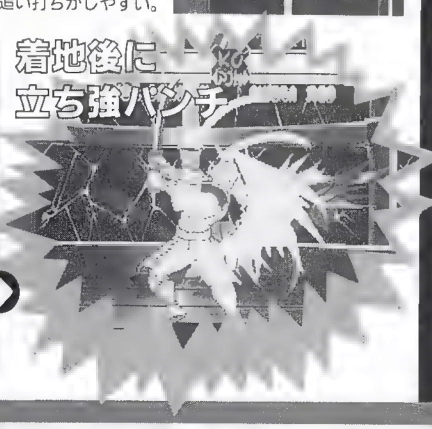
ジャンプしてから……

オメガレッドも、ノーマルジャンプからのパターンが通用する。ノーマルジャンプをしたら手裏剣を出し、ジャンプで追ってきたところを強パンチで撃墜するというものだ。この他、SJを使ったパターンもある。SJをするとオメガレッドも同じくSJで追いかけてくる。それを強パンチで落とす。このとき氷の闘気を発動しているとダウンしてからの追い打ちがしやすい。

⬆➡こちらがSJをするとオメガレッドもSJをする。それを強パンチで撃墜してやれ。氷の闘気をつけていると追い打ちがしやすい。



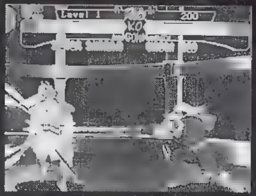
⬆⬇➡オメガレッドにも通用するノーマルジャンプからのパターン。ジャンプ後に手裏剣を出すと、それを飛び越えてくるので……。



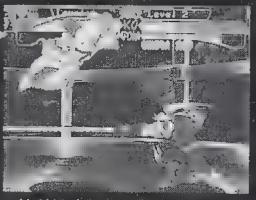
着地後に立ち強パンチ

2P対戦時のポイント
コイルの恐怖

オメガレッドの使い手は上級者になると、カーボナディウムコイルを自在に使いこなしてくる。捕まったら、たたきつけ&追い打ちは確実に入れられるだろう。しかし、この技もはずすと大きなスキができる。そこを見逃すな。



⬆捕まったら地獄のフルコース。



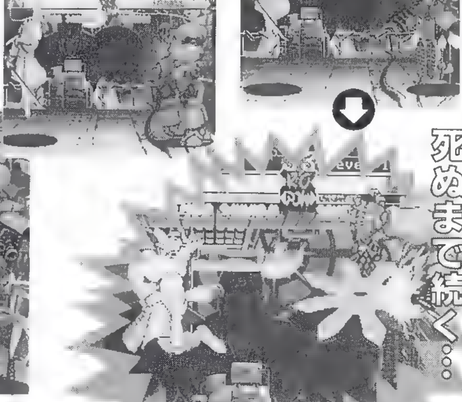
⬆技がはずれたスキに攻撃だ。

VS SENTINEL

手裏剣で削れ！

スタートしたら、すぐにセンチネルから離れよう。そしてノーマルジャンプ。センチネルもジャンプしてくるので、そこに手裏剣を撃つだけ。するとカードがヒットしてくれる。

このパターンを何回か繰り返しているとXゲージが満タンになるはず。そのときは、攻撃を受けないように注意しながら近づいていって、ハイパーXをお見舞してやろう。



⬆こちらがジャンプするとセンチネルもジャンプ。

⬆そこに手裏剣を投げると見事にヒット！

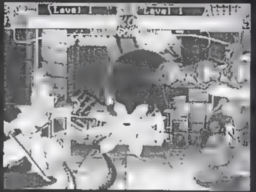
⬆またジャンプ。そして……。

⬆パターンを繰り返していると、Xゲージが満タンになる。ハイパーXでさらに体力を削ってやれ。

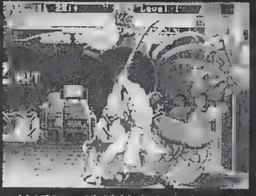
また手裏剣！死ぬまで続く…

2P対戦時のポイント
飛び道具に注意

センチネルは飛び道具をいろいろ持っている。中でもセンチネルフォースが強力で、離れた場所にいると標的にされてしまう。しかしそれは逆に接近していると当たらないということで、接近して闘えばこの技は封じることができる。



⬆遠距離戦はセンチネルが有利。

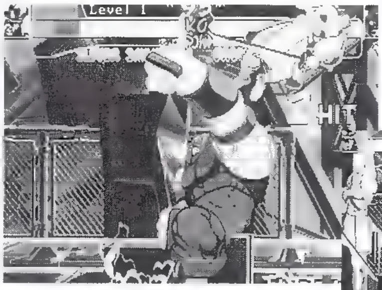


⬆接近して連続技をたたきこめ！

VS JUGGERNAUT

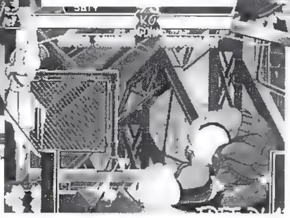
回り込んで投げる

ジャガーノートに攻略法は[illegible]。SJを[illegible]ジャガーノートの背後に[illegible]。この作業の繰り返しで勝ててしまう。このとき注意してほしいのが、着地す[illegible]ということ。[illegible]の前に[illegible]。背後でも[illegible]、[illegible]かれて迎撃される恐れがあるからだ。

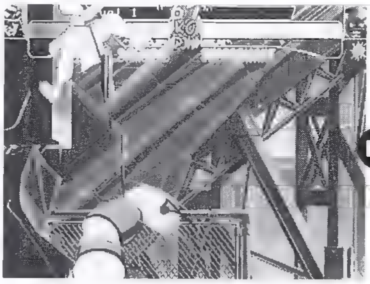


⬆接近して闘うと間が持たなくなり、いつかはこんなことに……。

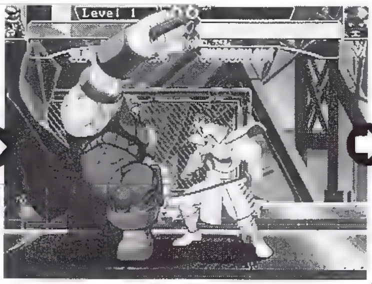
➡遠くから手裏剣で攻撃してもやっぱりダメ。コロッサスのスーパーアーマーのように、構わず向かってくる。



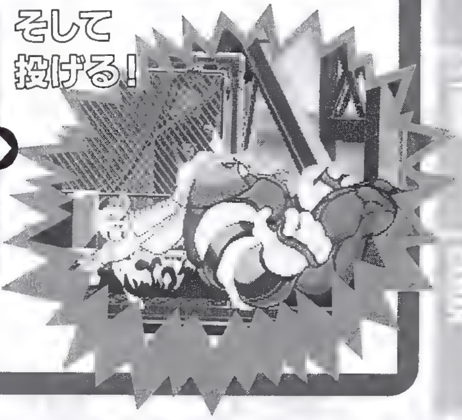
⬅連続アースクエイクに当たると大変なことに。SJで逃げろー！



⬆ジャガーノートの背後を狙ってSJ。攻撃をくらわないように慎重に。



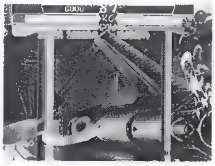
⬆ジャガーノートがパンチをスカっているうちに背後に着地。密着しているのがベスト。

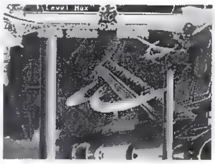


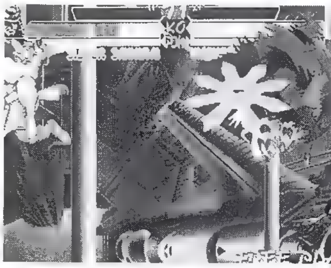
VS MAGNETO

どこまで削れるか？

マグニートーへの攻撃の[illegible]いくつかある。[illegible]たまにヒットする。

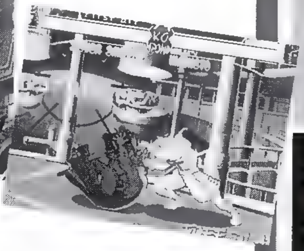




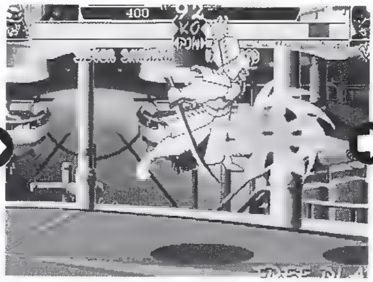


⬅⬉⬆空中から、ビームを撃ってきた場合には、SJをして、手裏剣で攻撃していくのがいい。

⬇スタート直後。画面端にゆっくり追いつめると投げることができるのだ。



⬆マグニートーが地上にいたら連続技で体力を削れ。まずは立ち強キックを当てる。



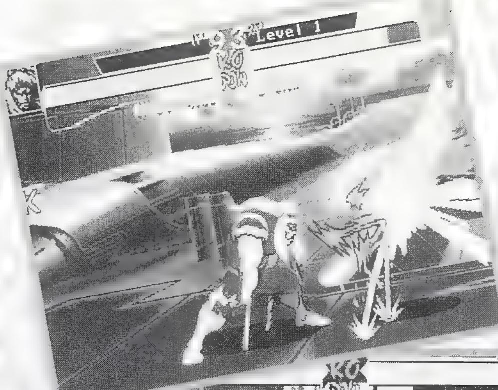
⬆次にキャンセルをかけて手裏剣だ。ガードされることが多いがガマンして続ける。

OMEGARED
基本攻略ポイント

✸クセはあるが慣れれば強い

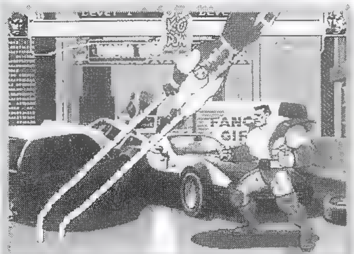
オメガレッドは、ゲーム中で1、2を争うほどの操作の難しいキャラだ。空中ダッシュに、いろいろな角度に出せる必殺技など、他のキャラに無い要素がギッシリ詰め込まれている。しかし、それらを完璧にこなせるようになると、これほど心強いキャラはいない。このキャラが強くなるか弱くなるかは、プレイヤーの根気にかかっている。

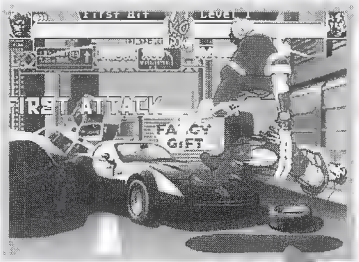
長いリーチを生かせ



⬅しゃがみ強キックは通常技で最もリーチが長い。レバーを入れる方向によって出現位置が変わる。追い打ちや、奇襲攻撃に使える。

➡オメガレッドといえばカーボナディウムコイルだ。5方向への撃ち分けをマスターすれば、かなり強くなれる。

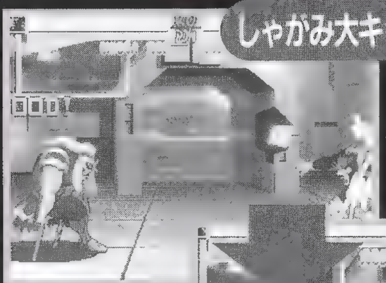




ホワイトコンボ WHITE COMBO

コイルを絡めてしまっているのに、実際にはコンボといえないかもしれないが、一応つながっているといえる。きれいに決まると、かなりのダメージが出る。

しゃがみ大キック

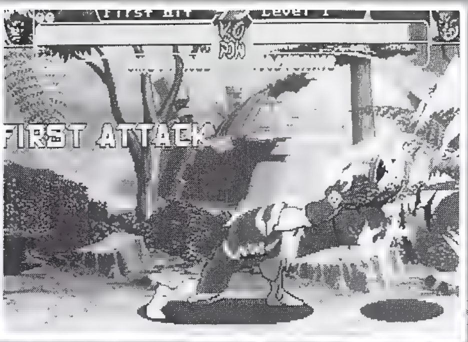


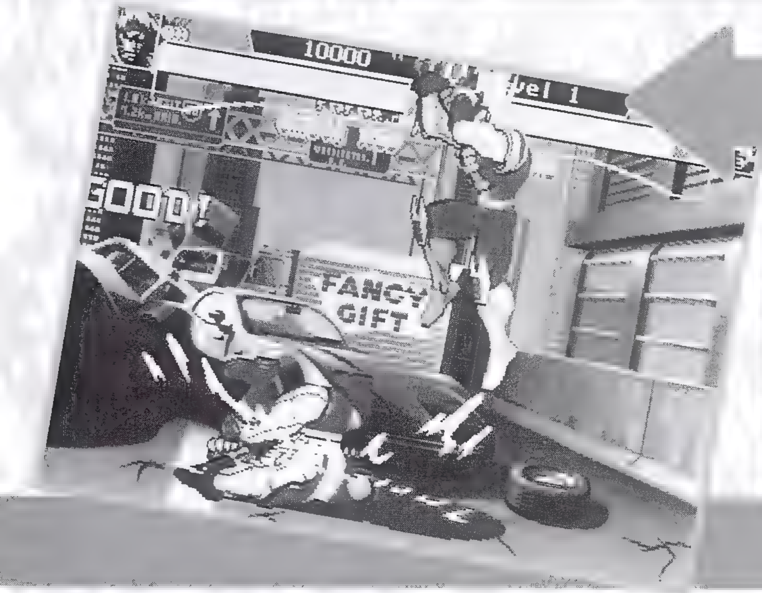
⬇➡カーボナディウムコイルで捕まえたら、体力（またはXパワー）吸収からたたきつけるのは基本！体力もXパワーも、奪えるものは、すべて奪うのだ。

弱コイル

たたきつけ

この技がKEYPOINT キーポイントだ!!





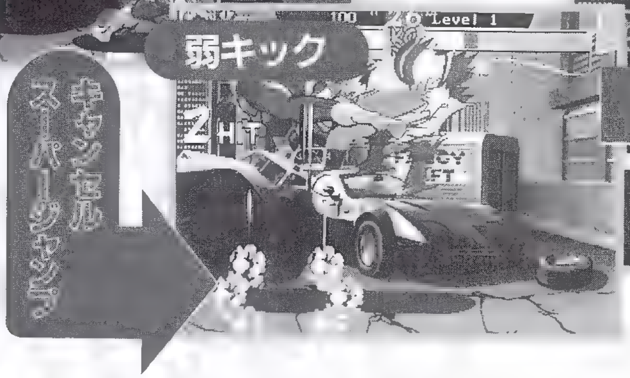
目指せ!! MAX HIT!!

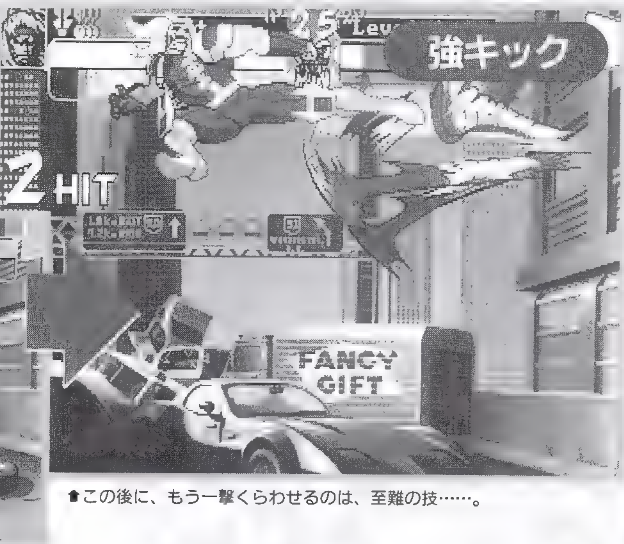
連続技を決めにくいオメガレッドにとって、オメガデストロイヤーはぜひともヒットさせたい必殺技だ。相手に密着した状態か、ジャンプで近づいてきたところに当てると、かなりヒットする。出るまでに、けっこうスキがあるが……。

離れた相手を捕まえろ

ブラックコンボ BLACK COMBO

⬅⬇中パンチはボディブロー気味に入るため、画面端でないと、後方に飛んでしまう。弱キックはすばやく出すこと。





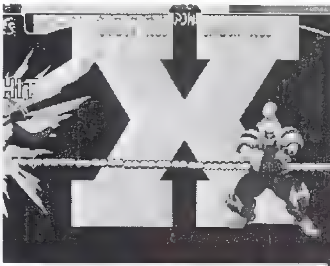
⬆この後に、もう一撃くらわせるのは、至難の技……。

VS OMEGA RED

技はマスターしたか？

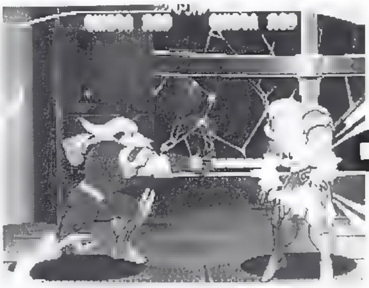
オメガレッドの場合は、いかにうまくカーボナディウムコイルが使えるかで勝負が決まるだろう。
カーボナディウムコイルが[illegible]オメガデストロイヤーでガリガリ[illegible]。
[illegible]マスターしておいたほうがいい。Xパワーを[illegible]ためておくことをこころがけよう。

2P対戦 ONLY

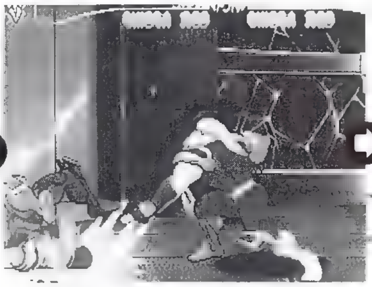


⬅➡⬆必殺技をバンバン出すか、吼えを使うなどしてXパワーをためよう。オメガデストロイヤーで削ってやれ。

⬇つかまれたら絶対に受け身をとろう。Xパワーをためておくこと！



⬆カーボナディウムコイルは絶対にヒットさせるかガードさせること。はずすと反撃をくらう。



⬆つかんだら2回たたきつけ。余裕があったらデスファクターかエナジードレインも。

トドメは立ち強パンチだ！

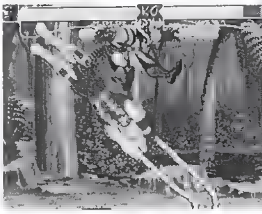
VS WOLVERINE

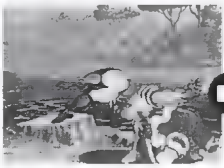
ドリルクローを落とせ！

ウルヴァリンは接近戦が得意なキャラなので、普通に闘っていてはかなり苦戦する。おまけにガードも堅いので、カーボナディウムコイルで捕まえるのは、まずムリだろう。

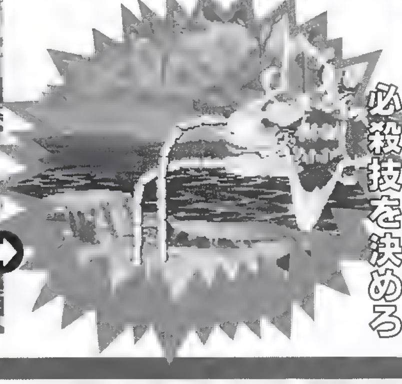
ではどうやって攻撃を当てるのかというと、ドリルクローのスキをつくのだ。しゃがんで待っていると、ウルヴァリンはドリルクローを出す。それをかわすか、ガードした後に技を当てるのだ。

⬇➡カーボナディウムコイルはひかえめに。反撃が怖いし……。使うときは必ずヒットさせるかガードさせること。使うならオメガストライクがいいだろう。





⬆⬅➡しゃがんで待ち、ドリルクローをかわす。そのあと立ち中パンチから立ち中キックにつなげて……。



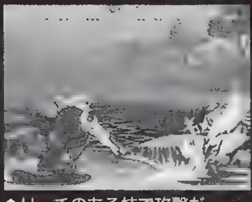
必殺技を決めろ

2P対戦時のポイント

相手を近づけるな！

オメガレッドはウルヴァリンと逆で接近戦が苦手。常に間合いを離すことをこころがけよう。しゃがみ強パンチや立ち中キックで相手を近づけないようにして、立ち強パンチキャンセル弱Pのカーボナディウムコイルなどを当てよう。

⬆接近戦は不利。距離を離そう。

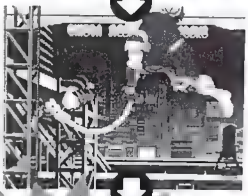


⬆リーチのある技で攻撃だ。

VS PSYLOCKE

攻略法を使い分けよう

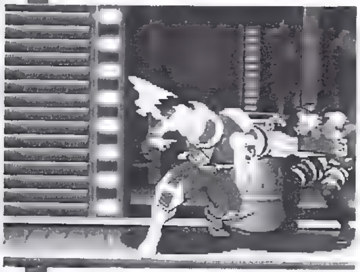
このキャラの攻略法はいくつかある。一つはSJから中Pのカーボナディウムコイル。追いかけてきたサイロックにヒットすることがある。二つ目は立ち強パンチや立ち強キック＆キャンセルして弱Pカーボナディウムコイルを、かなりの確率で捕まえられる。勝負はめったにできないが前進しながらの弱パンチハメができることがある。いろいろ試そう。

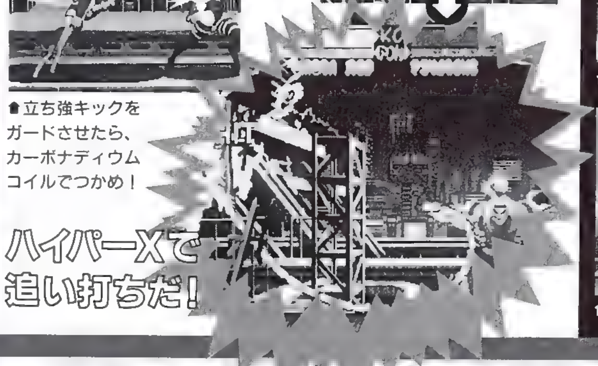


⬆⬅➡SJで追いかけてきたら中Pカーボナディウムコイルで捕まえろ。その後はたたきつけ&追い打ちだ。

⬆立ち強キックをガードさせたら、カーボナディウムコイルでつかめ！

⬇前進しながら弱パンチを連打し、画面の端に追いつめる。運がよければこれだけで勝つこともできるのだ。

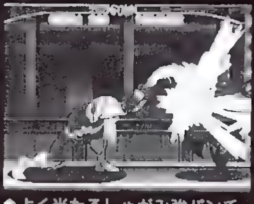




2P対戦時のポイント
技をはずすな！

接近したら技は必ず当てるか、ガードさせること。はずすと連続技をくらうことを覚悟しよう。

しゃがみ強パンチや、ジャンプ強パンチなどのコイルをブンブン回す技が有効なようで、けっこうくらってくれる。



⬆よく当たるしゃがみ強パンチ。

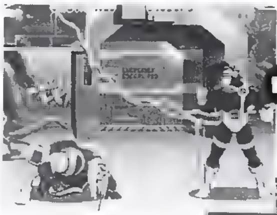
⬆攻撃をはずすと……。

VS CYCLOPS

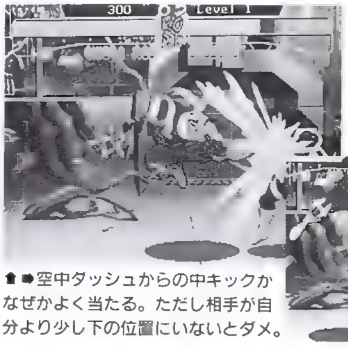
ジワジワと体力を奪え

スタート直後くらいの間合いでしゃがんで待っていると、サイクロップスは弱のオプティックブラストを2、3回連続で出してくる。それをしゃがんでかわしながら近づき、オプティックブラストが消える瞬間にしゃがみ強パンチを当てるのだ。これを繰り返すだけで倒すことができる。

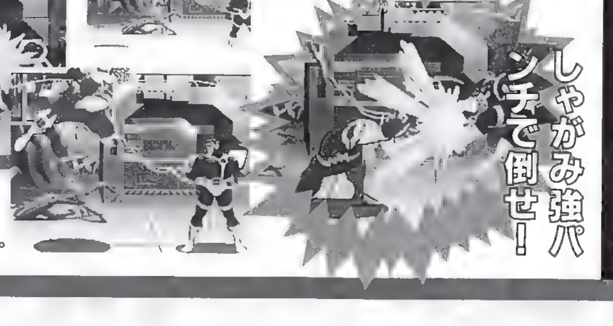
空中ダッシュからの中キックも有効。かなりの確率でヒットする。



⬆➡弱のオプティックブラストをしゃがんでかわしながら前進。そしてしゃがみ強パンチを当てるのだ。



⬆➡空中ダッシュからの中キックかなぜかよく当たる。ただし相手が自分より少し下の位置にいないとダメ。



2P対戦時のポイント
必殺技のスキを狙え

対CPUの攻略法が使える。オプティックブラストの消える瞬間、しゃがみ強パンチだ。反射神経のいい人は、オプティックブラストの出かかりにジャンプして、中Kカーボナディウムコイルでつかむということも。

⬆対戦でもしゃがみ強パンチ。

⬆必殺技はぜひ当てたい。

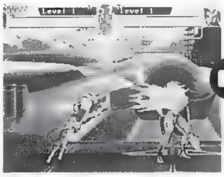
OMEGA RED

VS STORM

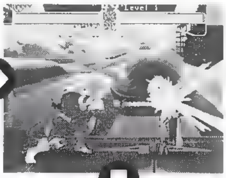
投げを狙え！

まずはSJを使ったパターンから。SJ後、ストームが自分よりも下にいたら中Kのカーボナディウムコイル。SJに追いかけてきた場合は中Pカーボナディウムコイルを使う。捕まえたらたたきつけて追い打ちだ。SJ後、空中ダッシュで近づき、[illegible]して投げというのもけっこう決まる。

立ち強キックキャンセル[illegible]カーボナディウムコイルのパターンも有効だ。

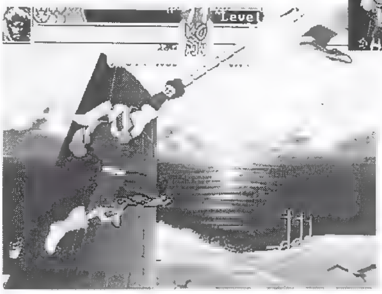


⬆まずは立ち強K。ギリギリ当たるぐらいの距離がいい。

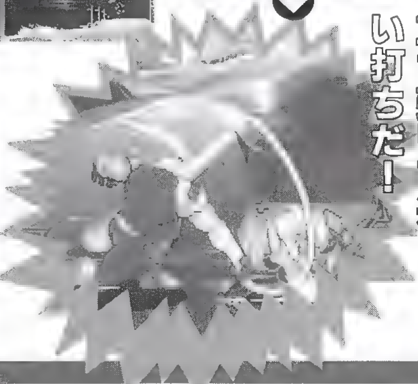


⬅弱Pのカーボナディウムコイルを出す。

⬅捕まえたらたたきつけて……。



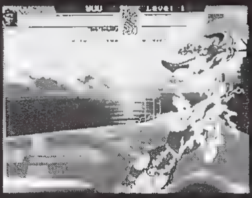
⬆SJをしたらストームの様子を見る。中Pか中Kのカーボナディウムコイルで捕まえろ！



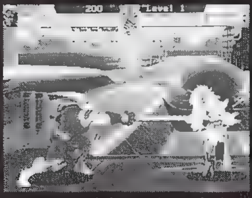
立ち強Pで追い打ちだ！

2P対戦時のポイント
ストライクを当てる

ストームは動きが速く、空中を自由に飛び回ることができるので、カーボナディウムコイルで捕まえるのはなかなか困難。オメガストライクをかわりに使うなど工夫しよう。どうしても使いたいときは、確実に当てるつもりで。



⬆オメガストライクで撃ち落とせ。



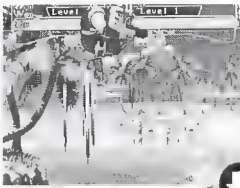
⬆出したら確実につかめ！

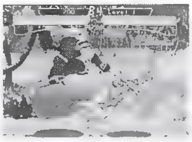
VS ICEMAN

SJ&投げでOK

アイスマンの攻略は簡単。SJをして近づき、着地したら投げる。[illegible]する場所はアイスマンの背後が望ましい。目の前だとアイスビームで迎撃される恐れがある。SJはアイスマンを飛び越える感覚でするといいだろう。

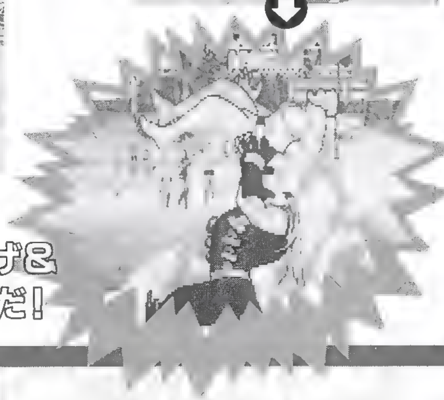
それから、アイスマンはときどき変な方向にアイスビームを出すときがある。ここに確実に攻撃を当てることができるといいのだが……。





⬅⬇まずSJ。アイスマンを飛び越して背後へ着地。目の前に着地してもいいのだが、そのときはアイスビームなどで迎撃される可能性がある。ガードできる態勢にしておこう。

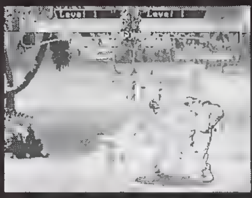
⬇➡アイスビームを変な方向に出すときが。このチャンスを逃すな！



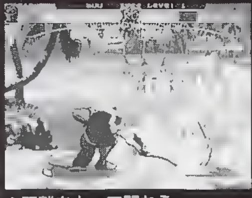
そして投げ&追い打ちだ！

2P対戦時のポイント
中パンチ投げに注意

アイスマンと闘うときは、投げられないように接近戦は控えめにしよう。アイスマンの中パンチ投げをくらうと一定時間動けなくなる。相手が上級者だと連続技をくらうのは確実。ヘタをするとハイパーXをくらうことにも……。



⬆中パンチ投げは動けなくなる。



⬆距離をとって闘おう。

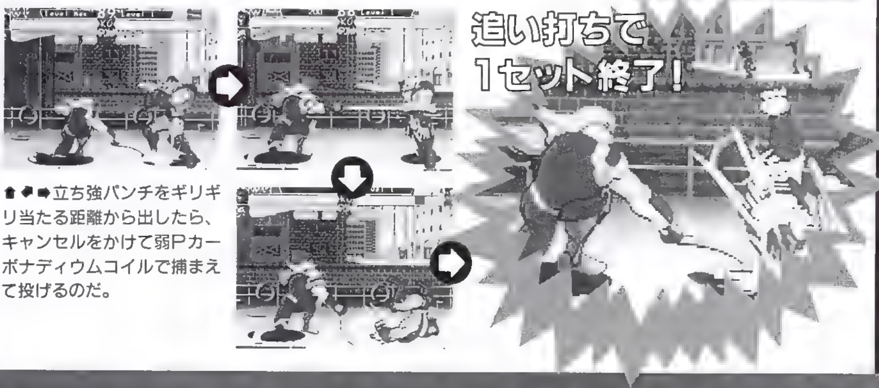
VS COLOSSUS

キャンセルの練習台

コンピュータのコロッサスはゲーム中で最も簡単に倒せるキャラだ。

立ち強パンチをギリギリ当たる距離から出し、キャンセルをかけて弱Pのカーボナディウムコイルを出す。一発目の立ち強パンチはガードされるが、二発目のカーボナディウムコイルはほぼ確実に当たる。捕まえたら、たたきつけ投げ追い打ちだ。このパターンを繰り返すだけで勝ててしまう。

⬆➡距離が近いと反撃をくらう可能性がある。立ち強パンチはギリギリ当たる距離から出したほうが安全。



⬆⬇➡立ち強パンチをギリギリ当たる距離から出したら、キャンセルをかけて弱Pカーボナディウムコイルで捕まえて投げるのだ。

2P対戦時のポイント

寄られたら負けだ

コロッサスは一発一発の攻撃力がデカイ。おまけにスーパーアーマーというトンでもない技まで持っているので、接近戦は禁物だ。しゃがみ強パンチなどで距離を離して、カーボナディウムコイルをバシバシ当てていこう。

⬆近い距離で闘うのは超危険!

⬆リーチのある技で闘おう。

VS SPIRAL

立ち強パンチで押せ

スパイラルの攻略法も簡単。スパイラルを画面の端に追いつめ、立ち強パンチをギリギリ当たる距離から出す。すると、スパイラルが技を出そうとしているところに勝手に当たってくれるのだ。しかし確実に決まるわけではないので、ほかの技もいろいろ使って闘おう。

スパイラルはよく真上にワープしてくるので、そこを狙うといいだろう。近づいての投げもけっこう決まる。

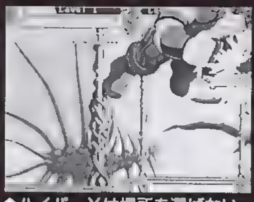
⬆⬇➡スパイラルはよく真上にワープしてくる。そこを狙って連続技を決めてやれ。空中投げでもいいかも。

⬆➡スパイラルを画面端に追いつめてギリギリの距離から立ち強パンチ。近づいて、投げも決まる確率高し。

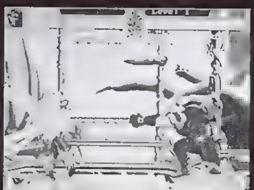
2P対戦時のポイント

ハイパーXに注意

スパイラルを相手にしたときに一番怖いのが、ハイパーXのメタモルフォーゼだ。空中、地上、しゃがみと、どこからでも仕掛けてくる。相手がハイパーXを使ってきたらすぐに距離をとって、変身が解けるのを待とう。



⬆ハイパーXは場所を選ばない。

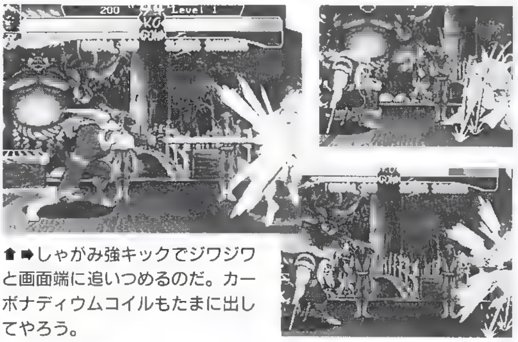


⬆離れた場所から技を当てよう。

OMEGA RED

VS SILVER SAMURAI しゃがみ強キックで

オメガレッドのしゃがみ強キックはレバーの入力方向によって出現位置が変わる。これを使ってシルバーサムライを画面端へ追いやり、固め続ける。するとジャンプや技を出そうとしているところに当たるのだ。ときどきカーボナディウムコイルを出すとヒットすることがある。SJの後に中Kカーボナディウムコイル、立ち強キック、カーボナディウムコイルも確率が高い。

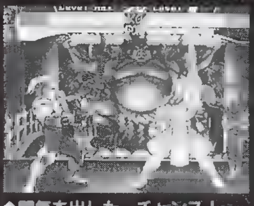


⬆➡しゃがみ強キックでジワジワと画面端に追いつめるのだ。カーボナディウムコイルもたまに出してやろう。

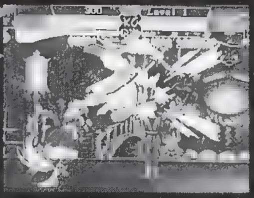
⬆⬇➡立ち強キックをガードさせたら、キャンセルをかけて弱Pカーボナディウムコイル。後はお決まりのたたきつけ&追い打ちだ。

2P対戦時のポイント
闘気のスキをつけ

シルバーサムライの技に闘気がある。この技は出るまでに異常に時間がかかる技で、こちらの攻撃を当てる絶好のチャンス。カーボナディウムコイルでつかんで連続技を決めよう。相手の動きが常に見える位置にいるといいだろう。



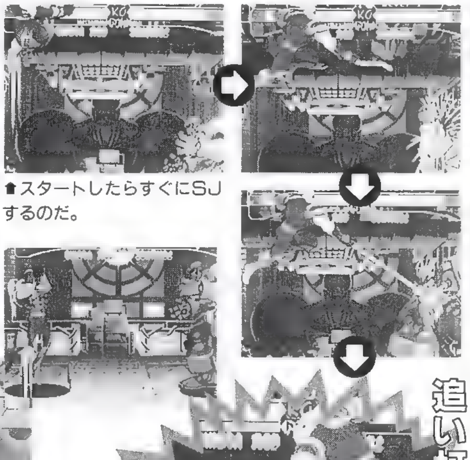
⬆闘気を出した。チャンス!



⬆連続技を決めてやれ

VS SENTINEL 捕まえて投げろ

センチネルはカーボナディウムコイルを正確に出すことができれば簡単に倒せる。まずSJをして、すぐに中Kカーボナディウムコイルを連射。何回目かに捕まえることができるので、たたきつけ&追い打ちを当てる。これの繰り返しでOK。SJをした後、センチネルもSJで追いかけてくることがある。この場合は中Pカーボナディウムコイルで捕まえよう。



⬆スタートしたらすぐにSJするのだ。

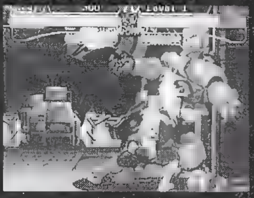
⬆カーボナディウムコイル連射!

⬆何回目かに捕まえることができる。

⬆センチネルもSJをしてきた。この場合は中Pカーボナディウムコイルで捕まえてやれ!

2P対戦時のポイント
接近戦で勝負だ

どちらも遠距離戦を得意とするキャラだが、技の出るスピードでこちらが勝っている。接近して闘おう。怖いのがセンチネルフォース。この技は、センチネル本体が攻撃を受けても、お構いなしに、こちらに突っ込んでくる。

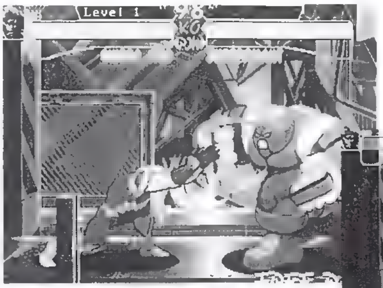


⬆接近戦はこちらが有利。

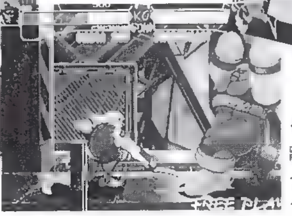
⬆センチネルフォースには注意!

VS JUGGERNAUT

離れた場所からつかめ

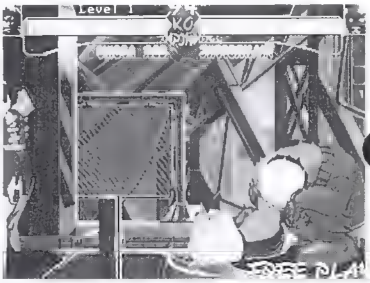


⬆スタート前から近寄ってくる。しゃがみ強パンチを使って距離を離そう。

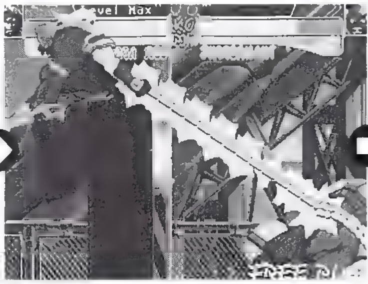


⬇ジャガーノートは、こちらの攻撃なんて、お構いなしに攻めてくる。接近戦は絶対にさけたい。

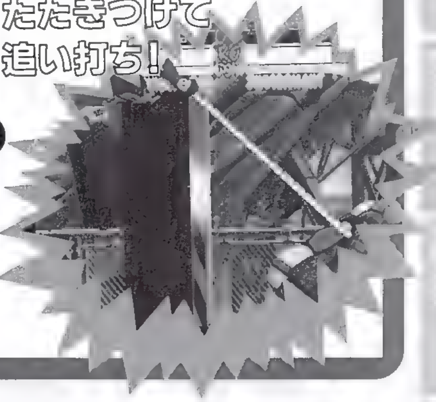
⬆Xパワー満タン時、離れた場所でハイパーXを使おう。削れるときに削っておけ。



⬆離れた場所からSJをするのだ。そして中Kカーボナディウムコイルを連射。

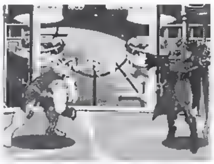


⬆何回目かにカーボナディウムコイルがヒットする。その後はお決まりのパターンで……。



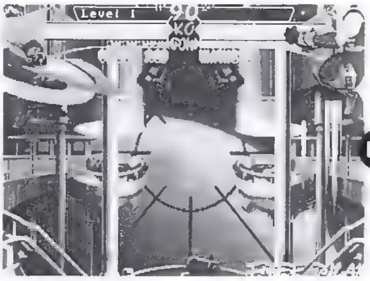
VS MAGNETO

時間切れ覚悟で闘え

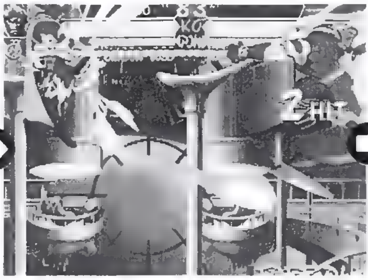


⬅➡⬆スタート直後、ゆっくりと近づき画面端で投げる。この後追い打ちを入れる。かわされたらもう一度投げだ。

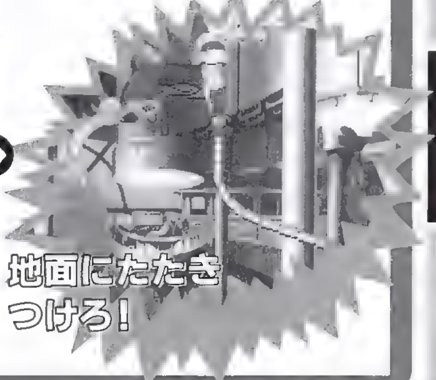
⬇ハイパーXを出すときはマグニートーがSJしているときに。



⬆マグニートーが空中からビームを連射してきた。こちらもSJで空中へ……。



⬆マグニートーがビームを連射しているスキにカーボナディウムコイルだ。



SENTINEL

基本攻略ポイント

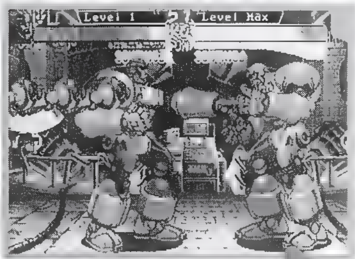
✹歩く火薬庫だ

センチネルは必殺技のほとんどが飛び道具になっている。そのどれもが非常に使えるもので、自分と相手が画面の端と端にいても充分に闘うことができるぐらいだ。逆に懐に飛び込まれるとヤバくなる。センチネルは技の出るスピードが遅いため、連続技などで攻められると反撃ができなくなってしまうのだ。離れた場所から飛び道具をメインに戦おう。

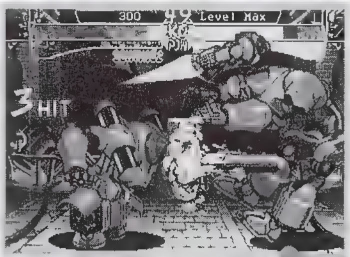
近づいたら撃て！

⬅通常技の中パンチ、強パンチも立派な飛び道具。キャンセルをかけて、さらに別の飛び道具につなげることもできるのだ。

➡ロケットパンチ。3方向に撃ち分けることができるスグレモノ。中は画面の端から端まで届く。



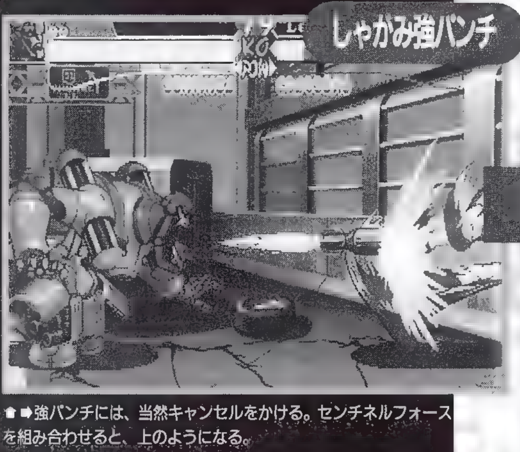
[illegible]

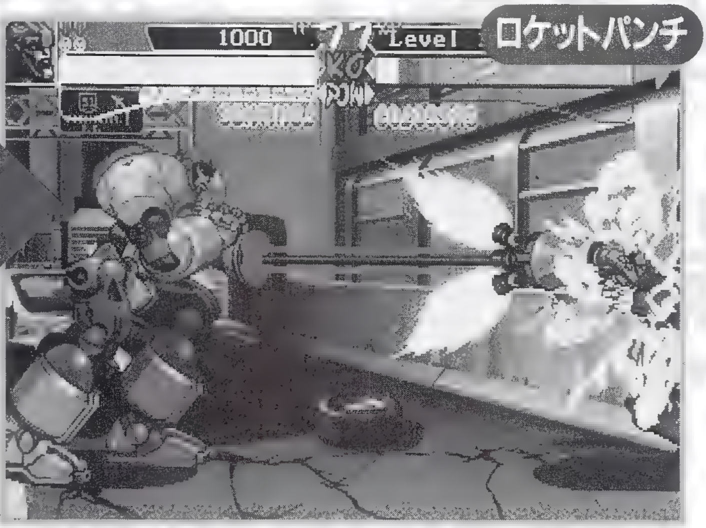


[illegible]

ホワイトコンボ WHITE COMBO

通常技にも飛び道具のある、センチネルならではの連続技。使い勝手は非常に良く、決まれば大打撃。ウルヴァリンのような小柄な相手のときは、強パンチをしゃがんで出すと良い。



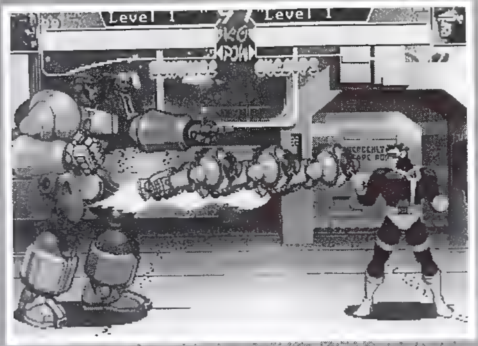


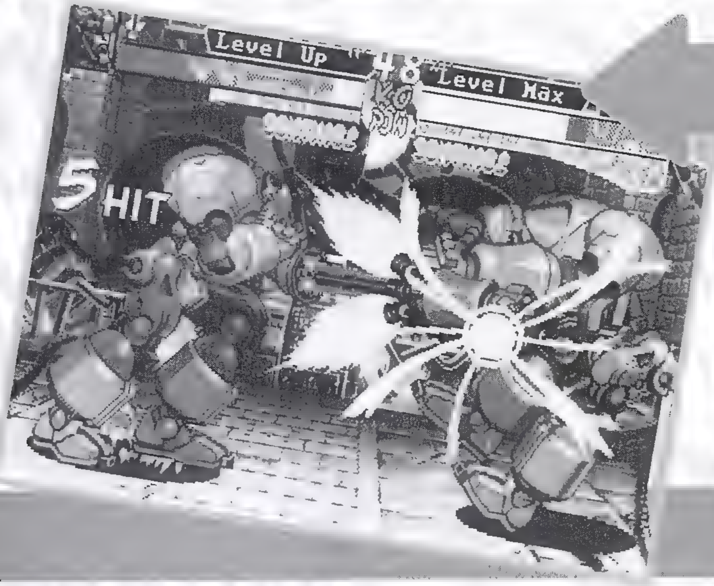
⬆➡強パンチには、当然キャンセルをかける。センチネルフォースを組み合わせると、上のようになる。

パワフルな連続攻撃

この技がKEYPOINT

[illegible]





目指せ!! MAX HIT!!

写真のようなヒット数を記録するには、普通にプラズマストームを出していてはダメ。そのためには相手に密着して、ボタンを連打してプラズマストームをパワーアップさせなければならない。パワーアップさせると3発発射できるぞ。

相手が倒れるまで撃て!

ブラックコンボ BLACK COMBO

センチネルのブラックコンボは、数を上げるというよりも、上から下からボテ蹴り（蹴り!?）という[illegible]のもの。たしかに破壊力はあるが、あえて使うほどのものではない。

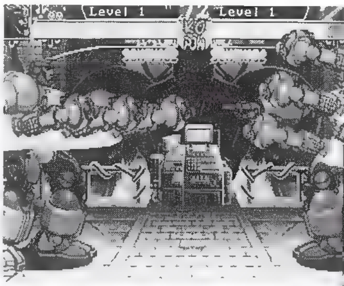
⬅⬇あえて使うほどではないが、懐に潜られそうなときには有効かも。ジャンプ中キックが入ったところで間合いをとる。

VS SENTINEL

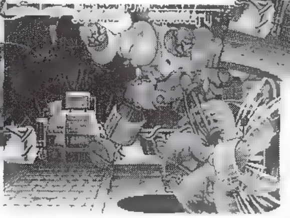
思い切って近づこう

2P対戦ONLY

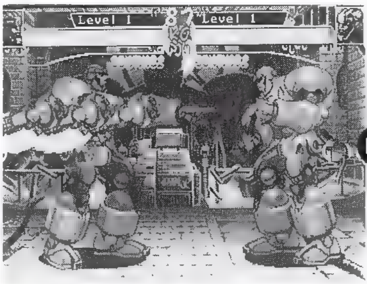
スタート直後から飛び道具の撃ち合いになるだろう。それだけで押し切る自信のある人はそれでもいいけれど、[illegible]ない人はこれだけを[illegible]てもしょうがないので、思い切って接近戦に挑もう。相手がロケットパンチを大きなスキで[illegible]スカったときはビッグチャンス。レバー下入れの中キックや強キックなど、判定の強い技を使って飛び込もう。



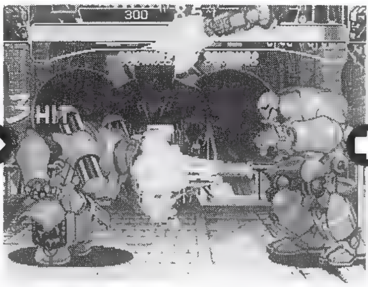
⬆センチネル同士の飛び道具の撃ち合いはド迫力。これだけやっててもなあ……。


⬇レバー下入れの、強キックがなかなか強い。プロペラで、しつこくしつこくガリガリ削ってやれ。

⬆相手がロケットパンチをはずした。飛び込んで技を当てるチャンス！



⬆遠距離で闘うときは、やっぱりセンチネルフォースのお世話になる。



⬆技の硬直が解けたら、すかさずしゃがみ強パンチのミサイル発射！

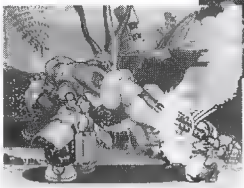
ロケットパンチでとどめ

VS WOLVERINE

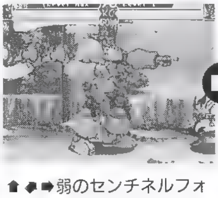
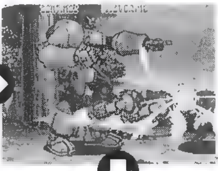
技が当てにくい

遠距離戦が得意なセンチネルにとってウルヴァリンは天敵。連射のきくしゃがみ弱パンチやロケットパンチを当てるなどして距離を離そう。

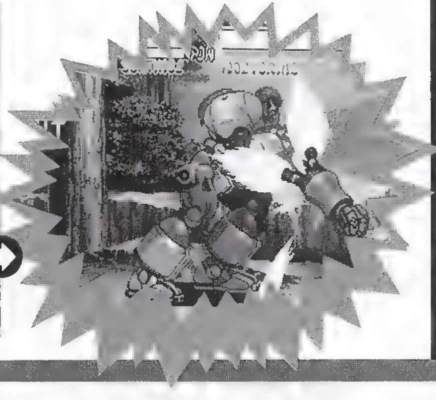
距離が離れたら弱のセンチネルフォースを発射。その後にしゃがみ強パンチ、ロケットパンチとつなげて体力を削っていこう。最後のロケットパンチは必ず弱で出すこと。ウルヴァリンは背が低いので、強だと当たらないのだ。


➡⬇スタート前からウルヴァリンは近づいてくる。しゃがみ弱パンチやロケットパンチで画面端へ押しやれ。

ロケットパンチでフィニッシュ

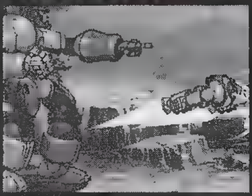
⬆⬅➡弱のセンチネルフォースを出し、この後しゃがみ強パンチとロケットパンチにつなげる。ガードされても相当削れる。

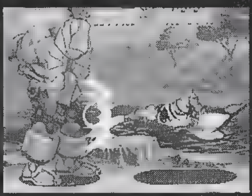


2P対戦時のポイント
ガード後のスキをつけ

ウルヴァリン相手に接近戦は到底かなわないので、飛び道具、リーチのある技で相手を押しやり近づかせないようにしよう。

もし接近されたらあわてずに技をガードする。その後のスキを狙って攻撃を当てよう。


⬆遠くから飛び道具連射。

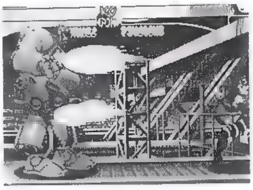

⬆ガードした後は攻撃のチャンス。

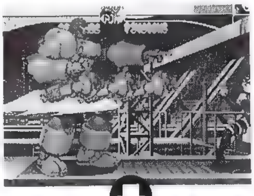
VS PSYLOCKE

絶対に近づけさせるな

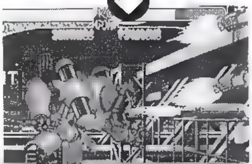
サイロックもウルヴァリンと同じく接近戦が得意なキャラ。おまけに連続攻撃能力も持っているとなったら絶対に近づけさせてはいけない。

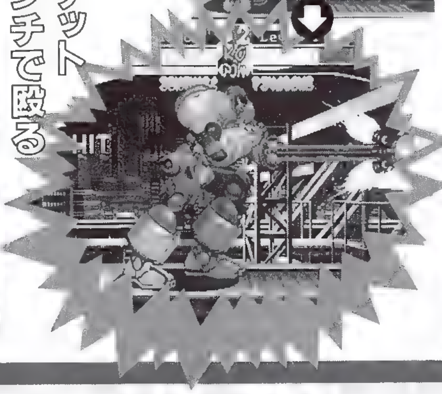
スタートしたらすぐにしゃがみ弱パンチで距離を離し、その後は弱センチネルフォース→しゃがみ強パンチ→中ロケットパンチのパターンで固めてしまおう。飛び込んできたら立ち中キックなどで迎撃だ。



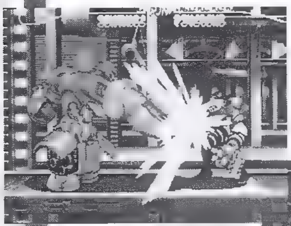


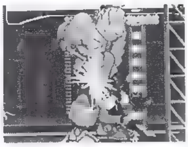
⬆⬇➡離れた場所に移動し弱センチネルフォースを出す。その後はしゃがみ強パンチをつなげて……。





ロケットパンチで殴る

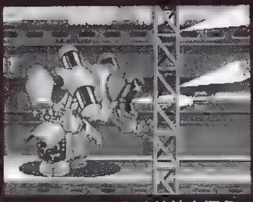




⬆⬅➡接近して闘うとボコボコにされてしまう。連射のきく技を当てて距離を離そう。

2P対戦時のポイント
絶対に近寄らせるな！

接近して闘わないで、遠くから飛び道具を撃ったり、リーチのある技で攻撃しよう。もし相手が懐に飛び込んできたら立ち中キックで迎撃してやれ。空中でヒットしたら、強のロケットパンチで追い打ちが入る。



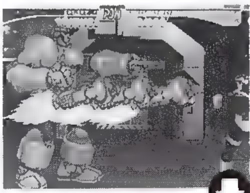
⬆離れた場所から連続技を狙え。

⬆立ち中キックは強力な対空兵器。

VS CYCLOPS

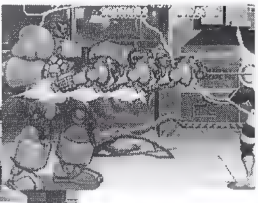
飛び道具が……

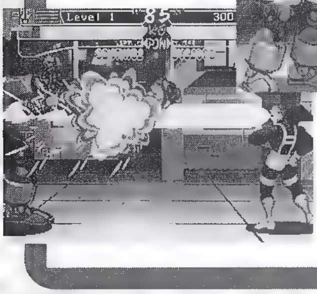
サイクロップスも基本的にセンチネルフォースからのパターンでOK。弱のセンチネルフォースを遠くから当て、しゃがみ強パンチと中ロケットパンチへつなげるのだ。しかし、1つだけ注意してほしいことがある。オプティックブラストの最中にセンチネルフォースを出してはいけないということ。オプティックブラストはフォースを全部撃ち落としてこちらにヒットするのだ。

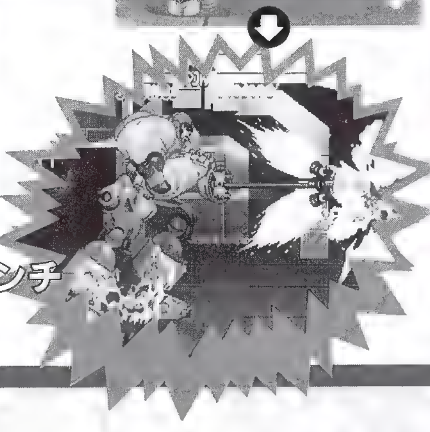


⬅⬇離れた場所からセンチネルフォース発射。このときオプティックブラストに注意。ヒットしたらしゃがみ強パンチにつなげ、キャンセルをかける。

⬇➡センチネルフォースとオプティックブラストがかち合うと、こちらが負ける。



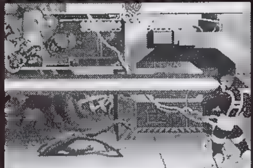




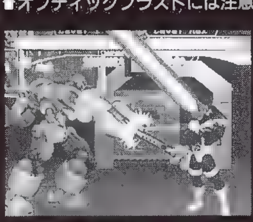
ロケットパンチをくらえ！

2P対戦時のポイント
オプティックをかわせ！

サイクロップスを相手にしたときに一番いやなのがオプティックブラスト。センチネルフォースは落とされるし、角度も変えられるし。しかし、その分この技ははずしたときのスキが大きい。攻撃を当てる絶好のチャンスだ。



⬆オプティックブラストには注意。

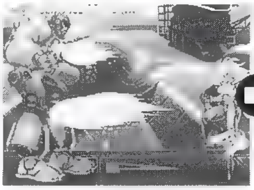


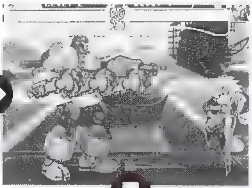
⬆しかし、はずすとスキが大きい。

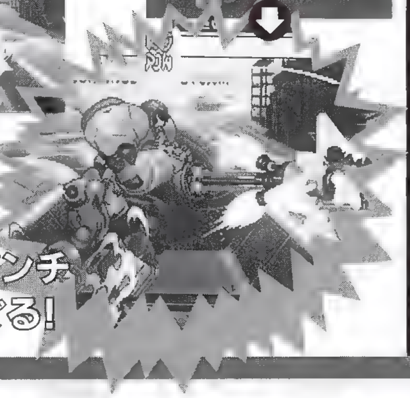
VS STORM

下に降ろすまでが大変

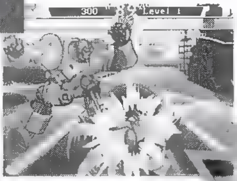
ストームもセンチネルフォースからのパターンで倒せる。しかし、ストームは空中をあちこち飛び回っていて、パターンに持っていくまでに苦労するんだ。立ち中キックで落としたり、SJからレバー下入れ強キックを出すなどして、地上に引きずり降ろそう。後は弱センチネルフォース→しゃがみ強パンチ→中ロケットパンチの連続技で体力を削ってやろう。



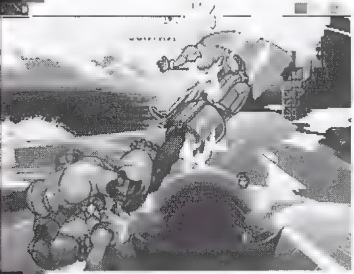




⬆⬇➡ストームを地上に降ろしたら、お決まりのセンチネルフォースを使ったパターンへ。逃がすなよ！



⬇ストームは空中にいることが多い。なんとかして降ろそう。飛び込んできたところを立ち中キックで落とすとか。

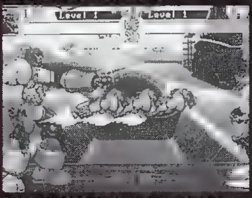


⬆SJからレバー下入れ強キック。プロペラでガリガリ削れ。

2P対戦時のポイント

近づかせるな

ストームの技は出るまでが速いので、接近戦は危険。ロケットパンチや立ち中キックを使って近づけないようにしよう。遠ざけたらセンチネルフォース→しゃがみ強パンチ→ロケットパンチなどの連続技で固めてしまえ。



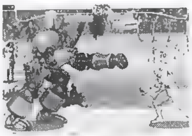
⬆接近戦は不利。離れて闘え。

⬆離れた場所から連続技を決めろ。

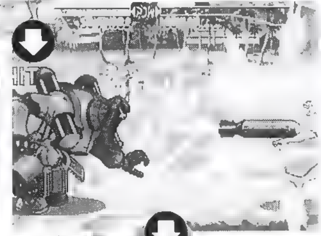
VS ICEMAN

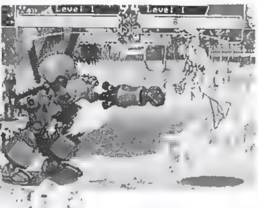
スキを見せてはダメ

センチネルフォースからのパターンはアイスマンにも通用する。離れた場所から弱のセンチネルフォースを撃ち、しゃがみ強パンチ→中ロケットパンチへつなげる。これを繰り返して体力を奪っていくのだ。しかし、アイスマンはスピードが速いので、技と技のつなぎ目に少しでもスキがあると、逃げたり反撃してきたりする。連続技を使うときはミスをしないようにしよう。

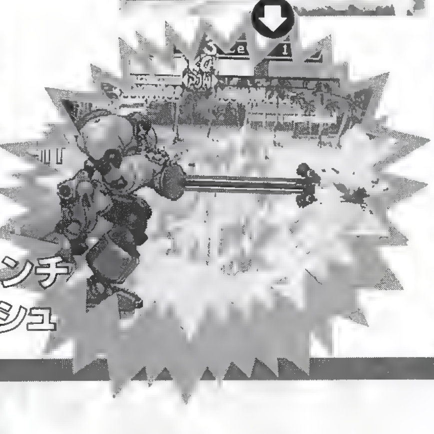


⬅⬇ほとんどのキャラに共通して使えるパターン。弱のセンチネルフォースを当てたら、しゃがみ強パンチにつなげる。次にキャンセルをかけて、中ロケットパンチを出すのだ。





⬇➡スキを見せると逃げだしたり反撃してきたりする。連続技は正確に。

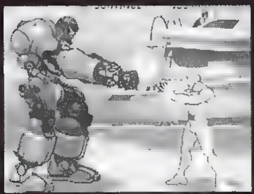


2P対戦時のポイント

必殺技を狙え

アイスマンはスキの大きい必殺技をいくつか持っている。そこを狙って攻撃を当てていこう。技を出した後の硬直が長いアイスビームが狙い目。アイスフィストも完了するまで時間がかかるので攻撃を当てやすい。

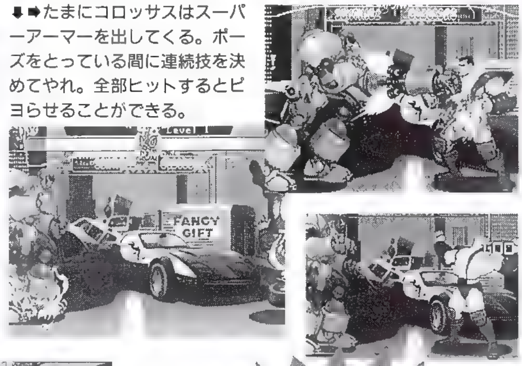
⬆アイスビームは狙い目。



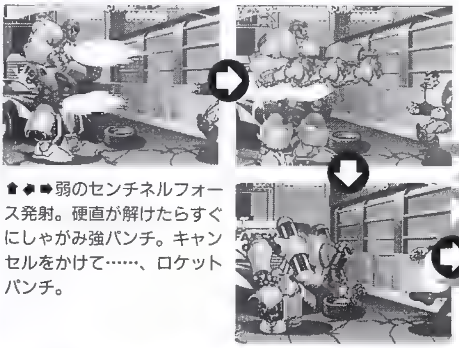
⬆こんな場面はめったにないが。

VS COLOSSUS 一気に倒してしまえ

スタートしたらしゃがみ弱パンチ連打、中ロケットパンチで間合いを離そう。離れたら弱センチネルフォースを発射し、お決まりのしゃがみ強パンチ→中ロケットパンチへとつなげる。これを繰り返して体力を削っていくのだ。
ときどきコロッサスはスーパーアーマーを出してくる。ポーズをとっている間に上の連続技をたたきこむとピヨらせることができるぞ。



⬇➡たまにコロッサスはスーパーアーマーを出してくる。ポーズをとっている間に連続技を決めてやれ。全部ヒットするとピヨらせることができる。



⬆⬅➡弱のセンチネルフォース発射。硬直が解けたらすぐにしゃがみ強パンチ。キャンセルをかけて……、ロケットパンチ。

力対力の激突!

2P対戦時のポイント
連続技をくらうなよ

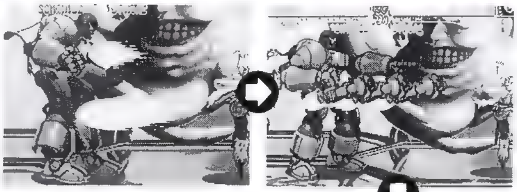
コロッサスは攻撃力がデカく、接近戦も強い。連続技をくらいたくなければ、間合いを離して闘うことだ。遠くから飛び道具で攻撃しよう。スーパーアーマーで突っ込んできたら、ぶつかる前に連続技を当ててピヨらせてしまえ。

⬆離れた場所から攻撃だ。

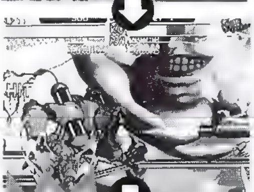
⬆スーパーアーマーは連続技で。

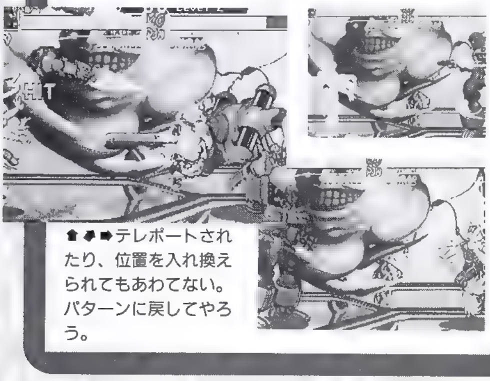
VS SPIRAL あわてず正確に

スタート前からバックして離れた場所に移動しよう。スタートと同時に弱のセンチネルフォースを発射。しゃがみ強パンチ、中ロケットパンチとつなげる。このパターンの繰り返しで体力を削っていくのだ。
スパイラルはXゲージがたまるとテレポートしたり、位置を入れ換えてきたりする。そうなってもあわてずに、今までのパターンをやり直すのだ。

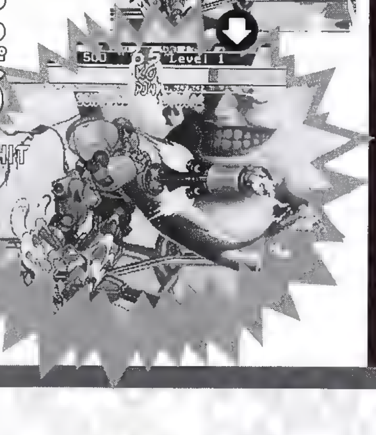


⬆⬅➡離れた場所で弱センチネルフォース発射。当たったら、しゃがみ強パンチと中ロケットパンチにつなげる。





⬆⬅➡テレポートされたり、位置を入れ換えられてもあわてない。パターンに戻してやろう。

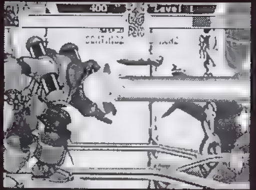


やっぱりロケットパンチ

2P対戦時のポイント
ハイパーXに注意

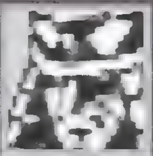
スパイラルの技で一番怖いのがハイパーXのメタモルフォーゼだ。どこでも出せるというのは脅威。スパイラルの体が七色に輝き始めたら、ひたすらよけるか、遠くから攻撃を当てて近寄らせないようにしよう。

⬆しゃがみからも出せるのだ。

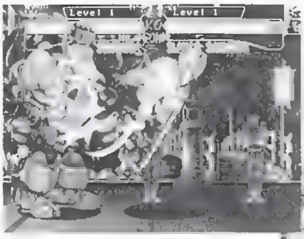


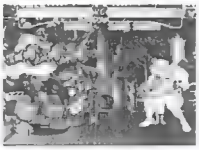
⬆遠くから攻撃して近寄らせない。

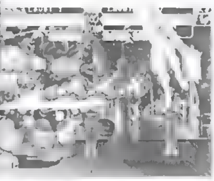
VS SILVER SAMURAI 油断をすると痛い目に



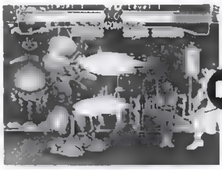
シルバーサムライもまた同じパターンで倒すことができる。離れた場所から弱センチネルフォースを発射する。噴射が解けたらすぐにしゃがみ強パンチのミサイルを出し、キャンセルで中ロケットパンチをつなげるのだ。このパターンを繰り返すのだが、センチネルフォースの部分でスキができているので、ここを狙われる可能性がある。いつでもガードできる準備をしておこう。

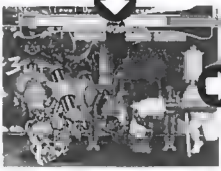




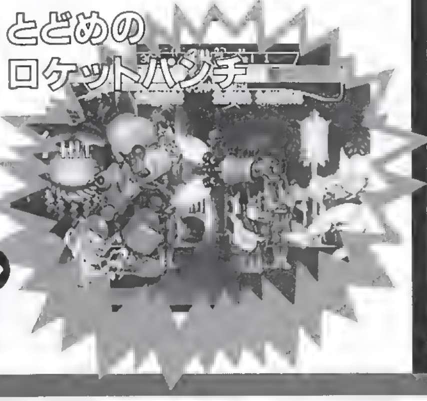


⬆➡センチネルフォースを出した直後にスキがある。ここを攻撃される恐れがあるので、ガードか反撃の準備をしておくこと。



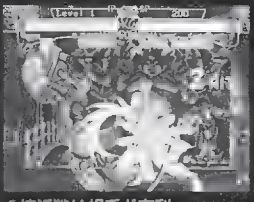


⬆⬇➡シルバーサムライから離れてセンチネルフォースを発射。次にしゃがみ強パンチのミサイルを出して、キャンセルで中ロケットパンチ。



2P対戦時のポイント
何がなんでも遠距離戦

シルバーサムライはこちらの飛び道具を使った連続技を封じるために接近してくるだろう。センチネルの飛び道具はどれもスキのあるものばかり。接近していると簡単に止められてしまうのだ。闘うときは絶対距離を離すこと。

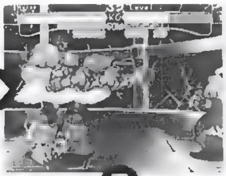


⬆接近戦は相手が有利。

⬆近づけさせてはいけない。

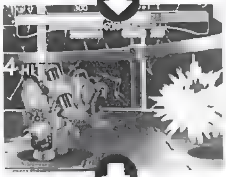
VS OMEGA RED つかまれないよう注意

オメガレッドから離れた場所で弱のセンチネルフォースを出そう。当たったらすぐにしゃがみ強パンチを出す。それにキャンセルをかけて中のロケットパンチを出す。こんな感じにオメガレッドもまた、パターンでハメることができる。しかし、センチネルフォースを出したときのスキにカーボナディウムコイルでつかまれる恐れがあるので、用心しよう。

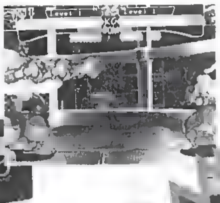


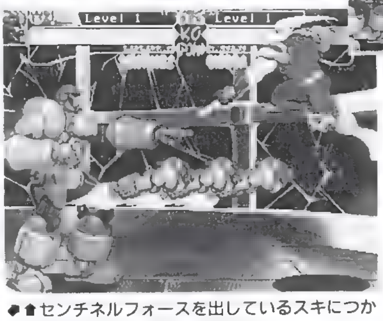
⬆まずはオメガレッドから離れた場所に行こう。

⬅弱のセンチネルフォース発射。



⬅続けてしゃがみ強パンチをお見舞しろ。

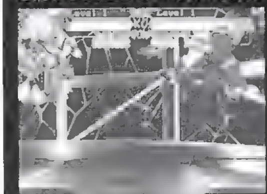




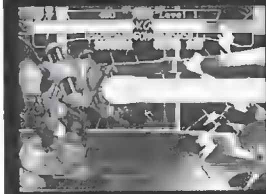
⬅⬆センチネルフォースを出しているスキにつかまれる恐れが。常にガードの用意を！

2P対戦時のポイント
飛び道具で攻撃

相手はいろいろな角度からカーボナディウムコイルを撃ってくるだろう。つかまれたらたたきつけ&追い打ちは確実。そこで、こちらはセンチネルフォースで対抗だ。この技は本体が攻撃を受けても構わず突進していくので便利。



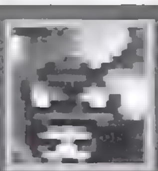
⬆つかまれないように用心しよう。



⬆離れた場所から飛び道具で対抗。

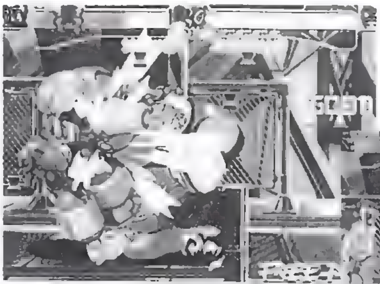
VS JUGGERNAUT

押せ押せOK



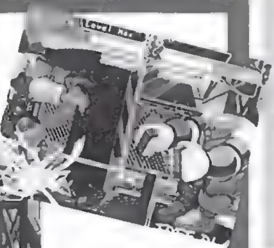
CPU ONLY

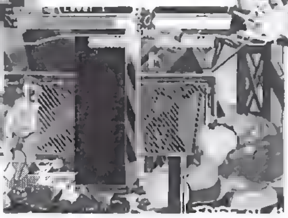
[illegible]



⬆接近して闘うとやっぱりジャガーノートは強い。離れて闘おう。

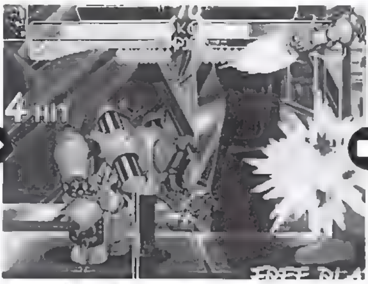
➡ジャガーノートは、アースクエイクを連続で出してくる。一度に当たると連続ダメージを受ける。





⬅アースクエイクはしゃがんでガードする。その後、パターンに戻る。

⬆離れた場所から、弱のセンチネルフォースを出す。硬直時間がけっこうある。

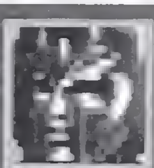


⬆しゃがみ強パンチをすぐに当てる。そしてキャンセルをかけて……。

ロケットパンチでKO!

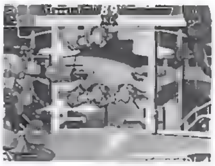
VS MAGNETO

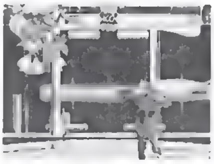
飛行から……

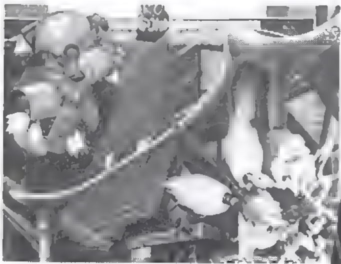


CPU ONLY

[illegible]

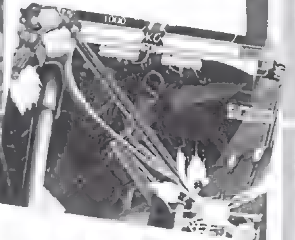


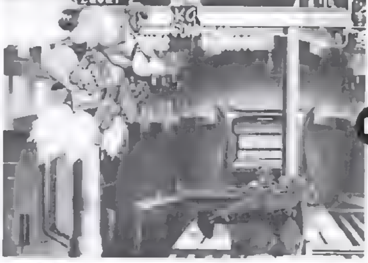




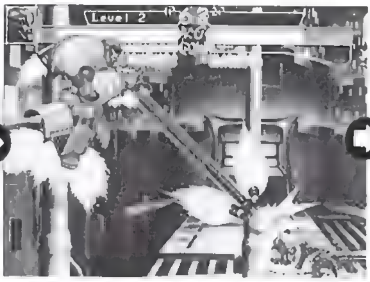
⬅➡⬆まずはXパワーをためよう。SJしたら弱のロケットパンチをマグニートーに当たるように連射。

⬇たまに技を出そうとしたところに当たってくれる。Xパワーがたまるまでやる。





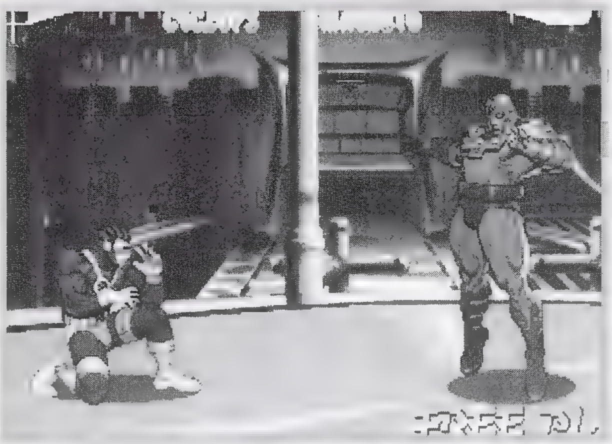
⬆Xパワーがたまったら飛行を使う。そしてマグニートーの斜め上に移動するのだ。



⬆弱のロケットパンチをひたすら連射。するとマグニートーが技を出そうとしたところに……。

ロケットパンチがヒット!

MUTANT TIMES
ミュータントタイムズ
No.3



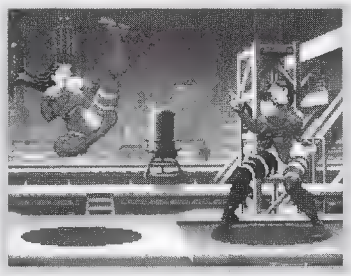
独断と偏見の格闘ゲーム究極理論

これは真剣に検証した訳ではなく、間違っているところもあると思うんですが、そんなときは「アホやなぁ」とでも思って笑い飛ばして下さい。

格闘ゲームでは「待ちプレイに入ったほうが勝つ！」と思うんです。

仮にどんな技でも、瞬時に対応できる反射神経が備わった、というふうに仮定してみてください。

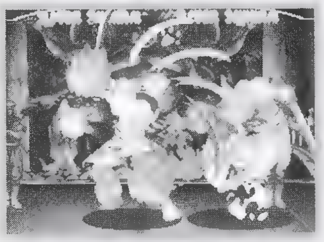
技には必ず何らかのリスクがあります。(そりゃそうですよね。ある技にリスクがなく、それだけ出していればいいんだったら、対戦ゲームとして成り立たないですから）という事は相手の行動を見て、それに対応した技を出すのが最善策となります。つまり先に動いたほうが負けるのです。



私は「待ちプレイ」が嫌いなので、この結論を受け入れるのはいやですが、理論上はこうなってしまいます。うーむ。

サムライは園芸もいそしむ

ヤシダ家再興をめざすシルバーサムライ氏が、実は園芸に精通している事が、このほど明らかになった。

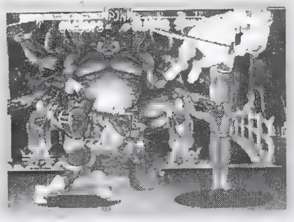


炎の闘気をまとい、愛刀を一閃すると、その炎がきれいな花を咲かす。今回、取材に応じてくれた氏は、薔薇の花を見事に咲かせてくれた。次回は何に挑戦しますかとの記者の質問に、なんでも咲かせてやると豪語。その勢いで、ヤシダ家も再び花開くとよいのだが……。

リーダーご乱心!?

X-MENのリーダーともあろうものが、大人げない事をして非難を浴びている。

闘いに夢中になるあまり、近くにあった人形を壊してしまったらしい。本人は申し訳ない事をしたと殊勝な対応。



ホワイトコンボとブラックコンボについて

CAPCOM開発の方から、連続技の資料がきた。普通の連続技がくるものだと思っていた担当は、物をみてびっくり。そう、開発さんから届いたのは、ブラックコンボだったのだ！

大道芸的連続技・ブラックコンボ。それならば、実用性重視の連続技とあわせて載せれば…と、なったのがブラックコンボとホワイトコンボだ。ただひとつの誤算は用語事典を見よ！

NINさんの開発日記 3

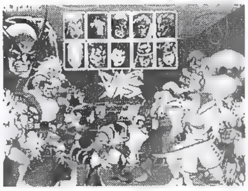
そこにすばらしいゲームがあるからだ！

この1週間のミーティングで、ゲームのほとんどの構成は決定されました。ベクトル理論、キャラ特性原理、Xパワー(当時は超人パワーと呼ばれていました)、SJ、移動起き上がり等、各種プレイヤーのとりうる行動、等々…。

当然このとき考え出されたもので、惜しくもボツになったものもあります。それらのアイデアもいつかはきっと日の目を見る事になるでしょう。

その後、いろいろあって、(このあたりのことは開発事件簿、用語集のほうにくわしく書かれていると思います)「X-MEN」は完成したわけですが、今後の格闘ゲームっていったいどうなるんでしょうね？　どんどんハードは進歩し、それにともなって、容量も膨大になっていくでしょう。するとより高度なソフトが要求されるでしょうし、キャラも洗練されたものが望まれます。すばらしいサウンド、プレイヤーの技術力アップ、新たなゲーム性も生まれるかも知れません。

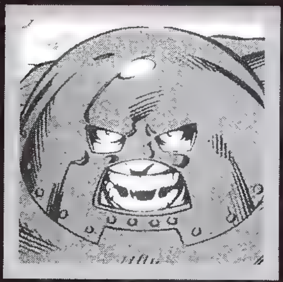
でも忘れてはいけないことがあります。使い古された言い方ですが「たかがゲーム、されどゲーム」なのです。人は、何のためにゲームをするのでしょう？　なぜ今格闘ゲームなのでしょう？　様々な理由があると思います。「面白いから」、「対戦している以上、100パーセントの勝ちパターンはない」、「コミュニケーションが生まれる」、「インカムがあがる」…。しかし私はこう言いたい。「そこにすばらしいゲームがあるからだ」と。その「すばらしいゲーム」を作る事は容易ではないかも知れない。が、そのすばらしい仕事をやらせていただいている私は、その夢を実現させる事に、全てを尽くすつもりだ。



⬆X-MENも凄かったが、もっと凄いゲームが出てくるのか……。NINさんの今後の活躍に期待!!

ALL SORTS OF X-MEN

隠れ家に集い、束の間の平和を満喫するX-MENメンバー。
仲間たちとの団らん、恋人との語らい、ドレスアップしてのショッピング――戦士の休息。闘いで傷ついた身体を休め、心を癒す。今だけは、普通の人間でいたいから……。
このコーナーでは、開発担当者の談話や全キャラクター・ボイス・メッセージなどを紹介する。



X-MEN 開発事件簿＆ボツステージ設定

驚異の大事件の数々

新人の僕が『X-MEN』開発チーム配属になったのは、'94年の8月のことです。そのころは、もうかなり絵が完成していて、画面でも一応キャラクターが動いていましたから、開発もかなり大詰めの時期ということになります。しかし、それから発売までのたった4～5か月の間に、それはそれは恐ろしい数々の事件に遭遇することになったのです…。

無限コンボでカウンターストップ事件

ある日、『X-MEN』を、何の気なしにプレイしていたときのことです。攻撃を出していたら、なんと一つの技を繰り返し出すだけで、無限連続技になって相手がピヨッてしまいました！ しかも一度相手をピヨらせてからやると（ピヨりからピヨりにはならないようになっているので）あれよあれよという間にコンボ表示が99HITまでいってカウンターストップ！ 死ぬまで入り続けたざんす。

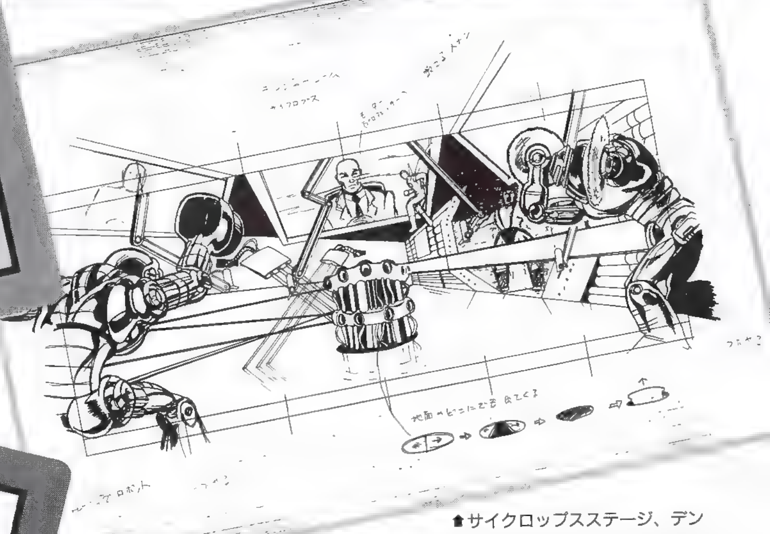
もう全員大爆笑。みんな、腹を抱えて涙まで流しながら笑っているのです。こっちは全然笑い事じゃない…。まあ、今となっては笑い話ですけどね。

ウルヴァリン増殖事件

「むかしむかしあるところに、ひとりのゲームかいはつしゃが、いましたとさ。」

開発者はゲームを作っていましたが、何をどうやっても締め切りに間に合いそうな気がしません。特にコンピュータキャラの思考ルーチンは、最も時間を必要とする部分です。これさえなんとかなれば……。締め切り間際、追いつめられた開発者に悪魔のささやきが！

開発者は間に合わないキャラ全部に、ウルヴァリンの思考ルーチンをぶち込みましたとさ。なんと恐ろしい悪魔の所業！ でも全然バレないところがまたすごいよな。



⬆サイクロップスステージ、デンジャールームのボツ設定。真ん中にあるのは、ホログラフィ投影装置と思われる。

豪鬼の存在ばらしまくり事件

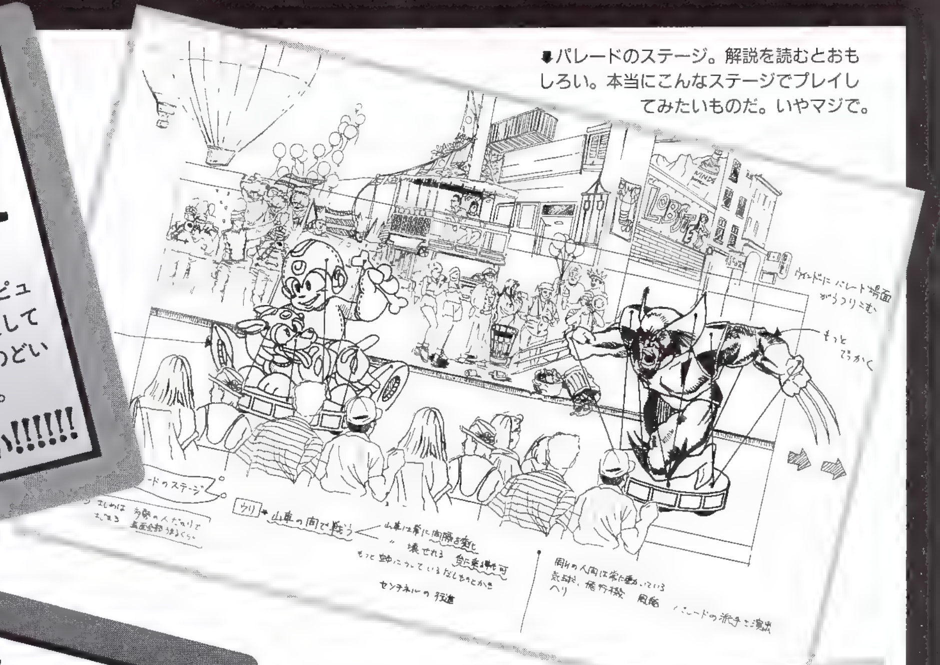
まだ豪鬼が隠しキャラとして『X-MEN』に登場することを僕が知らされていなかったころ。冗談でみんなに「高得点だと最終面に豪鬼が出てきてマグニートー様をボコボコにするんだよ」などと言いふらしていたらマジでしばかれました。だって普通、スパⅡXの豪鬼が本当に出現するなんて想像しますか!?

⬆うーむ、これではまるで『ストⅡ』のサガットステージではないか……。

環境設定大破壊事件

プログラマーが使用しているコンピュータ端末の、環境設定を毎日毎日壊していくヤツがいる！　いったいどこのどいつや!?　と思っていたら僕でした。

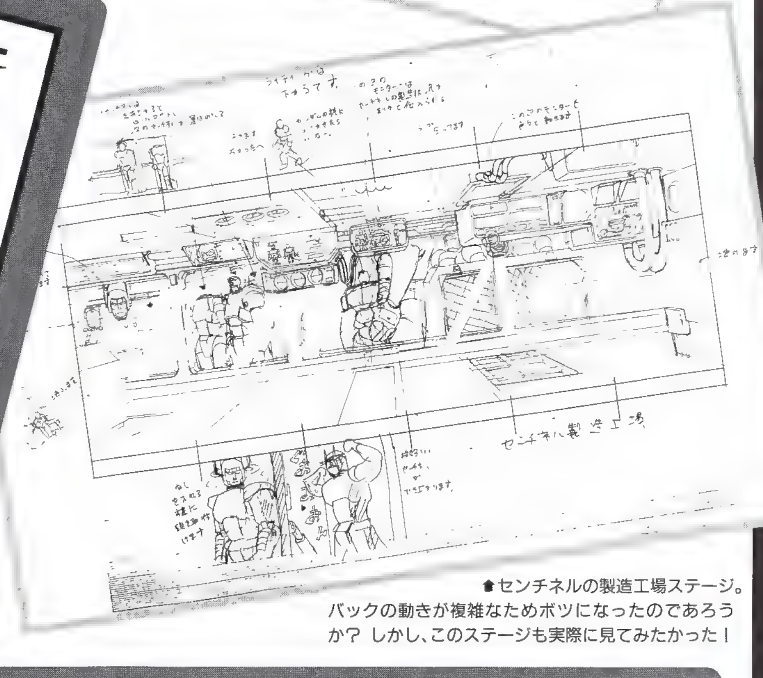
ごめんなさいいいいいい!!!!!!



⬇パレードのステージ。解説を読むとおもしろい。本当にこんなステージでプレイしてみたいものだ。いやマジで。

攻撃データを全部壊してしまったよ事件

UP日も迫ったある夜、僕はサイロック嬢の攻撃判定をいじくっていました。ひと区切りついて、そろそろ寝ようかと思いデータをセーブしたのですが、どこを間違えたか画面に表示されたのは、変えた覚えのない数字の羅列。やべえ！と思ってロードしたら、サイロックはとても人類とは思えない壮絶な攻撃・やられ判定の塊に変化していました！　結局直すのに朝までかかりました。ううう。



⬆センチネルの製造工場ステージ。バックの動きが複雑なためボツになったのであろうか？ しかし、このステージも実際に見てみたかった！

連続静電気やられ事件

『X-MEN』の端末は静電気に弱い!! それは行く川の流れは絶えずにしてひとえに風の前の塵に同じ、って感じですね(意味不明)。セーターを着た人間がそばを通ろうものなら、一瞬にしてストップしてしまいます。こっちも慣れっこになって、すぐに元に戻すようになりますが、そういうときに限ってバグで止まってたりする…。

カレー食い放題事件

これが最も恐ろしい話かもしれません。ゲームが完成すると、でき上がったROMを工場に持っていくのですが、実は工場の近くには、カレー屋があるのです。「工場にROMを持っていってくれ」というセリフは、しばしば「カレーを食いにいってくれ」というセリフで代用されます。『X－MEN』は極限まで自由度を追及するために、プログラム的に無茶苦茶なことをやっています。そのため、修正が必要な箇所が見つかる度に、新しいROMを持って、工場へ行かなければなりません。ここだけの話ですが、僕は両手の指の数くらいはカレーを食べに行きました！

くわばらくわばら。

用語事典

ここで紹介されている用語の数々は、開発の方が実際に使われているものばかり！　見るだけでも楽しいぞ！

あ

[あげ玉ボンバー]
アイスマンのハイパーX「アークティックアタック」が、某ヤキソバ男の放つ必殺技に似ていることから、この名で呼ばれることになった。もちろん、「アイスビーム」は「特製ソースビーム」と呼ばれた。

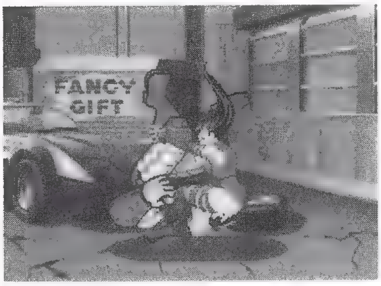
[イエーイ]
宴会の席で下っ端の企画マンがイッキ飲みした後に張り上げる奇声。
スパイラルのハイパーX「メタモルフォーゼ」のポーズは、この奇声とともにとるポーズの一つが、原型になっている。

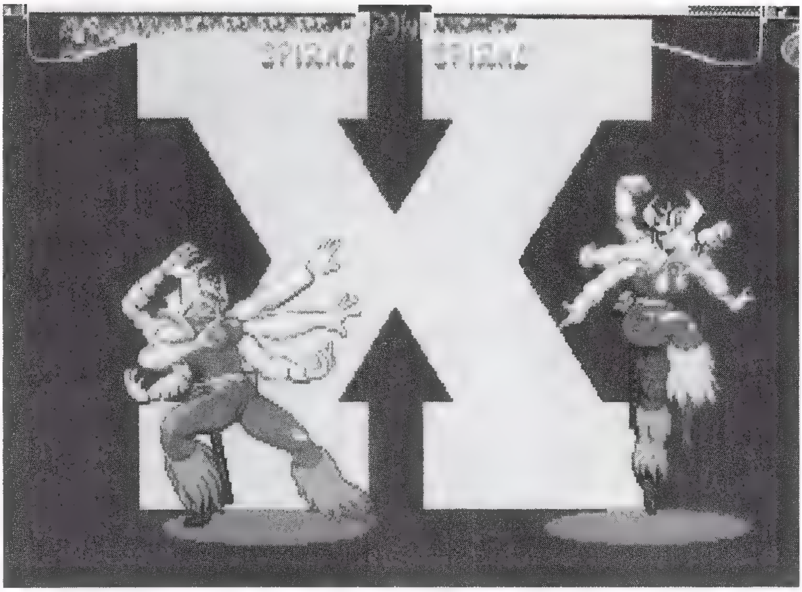
[うなずき]
企画マンが、何か悪巧みを思いついたときに見せる動作。上級者になると、天使のような微笑みとあわせて使う。次の瞬間にとる行動や言動は、悪魔そのもの……。

か

[ガードキャンセルハイパーX]
相手の攻撃をガードした瞬間にコマンドを入れるとキャンセルでハイパーXが出せ、相手に巨大なダメージが与えられる。

[ガチャプレイ]
レバガチャ＋ボタン連打のみによって戦うこと。本人にさえ予想のつかない技が飛び出すため、戦術を駆使して戦いにのぞむ上級者相手にも勝てる可能性あり。
はた目から見ればやっても面白くないだろうと思われるが、やっている人は「勝てればいいんや」と開き直る。





[喝（ブキュッ）]
相手の不意をついて脇腹を手刀で突く技。対戦時に用いると効果大。応用技に、酔った席で用いるとひんしゅくを買うこと受け合いの「連射喝（ブキュブキュブキュ）」である。

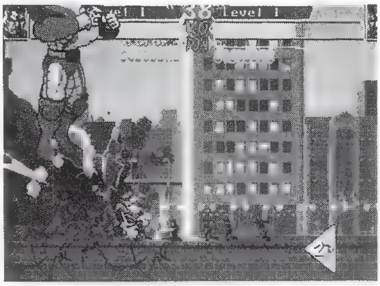
[擬音]
「もうちょっとドッカーンって感じにしてよ」
「ドッカーンですか？」
「ちゃうよ。何聞いてんねん。ドッカーン！」
「…」
下っ端の苦労は続く。

[決めポーズ]
X-MENでは、勝利ポーズをキャンセルした後、Xマークが閉じる瞬間を狙ってオリジナルの決めポーズをとることができる。
ダウンしたサイロックの上で、ウルヴァリンがしゃがみ強パンチをするシーンは必見！

[キャラ特性]
Xパワーのことをこう呼んでいた。

[キャンセルスーパージャンプ]
X-MENでは、通常技をスーパージャンプでキャンセルできる。これを利用したのが「ブラックコンボ」である。

[キリモミぶっとび]
ピヨる時に必ず起きるぶっとび。キャラクターが、体をキリモミ状に回転させてぶっとんだ時は、連続技を決めるチャンス！



[グー]
「GOOD」つまりOKの意味。この言葉が発せられるまで、下っ端は眠ることができない。

[グログロ]
ハメられたり、実力差がありすぎて負け続けた状態を表す擬音。後輩が先輩を、部下が上司をグログロさせる状態はまさに下克上。接待プレイしなかった新人が３人ほど消えているという噂もある。

[豪キック]
豪鬼の必殺技「天魔空刃脚」のこと。

[ごっついオプティック]
某格闘ゲームの喧嘩百段キャラの必殺技になぞらえた、サイクロップスのハイパーX「メガオプティックブラスト」の俗称。

さ

[ザン]
残業のこと。
「今日、ザン？」「えっ帰るん？」「うん」「殺す！」と言うように使われる。

[ジーン・スプライス]
サイクロップスがライジングアッパーカットを放つときにいう、気合いのボイス。
「遺伝子組み替え」という意味だがどうしてそうなったのかは誰も知らない。X-MENのボイスは、シルバーサムライを除いて、全てアメリカのアニメ「X-MEN」の声優によるもの。アドリブが入ると、こういう事態が起きたりする…。

[勝利ポーズキャンセルボコボコ]
WINキャンセルのこと。
X-MENでは、スタートボタンで勝利ポーズをキャンセルして、相手に攻撃できる。
かなりの優越感を味わえるが、ほどほどにしないとゲームには勝ったが、現実には負けたということになるので注意が必要。

[じりじり歩き]
ラウンド開始時に行う、間合いつめのこと。

[スーパーX]
ハイパーXの代わりに候補に挙がっていた名前。
某怪獣映画に出てくる自衛隊の最新兵器の名前と重なるという理由でボツになったという噂がある。

[スーパーマッスルボマー]
コロッサスのハイパーX「スーパーダイブ」の名前の候補の一つ。惜しくも採用されなかった。同名のプロレスゲームとは関係ない？

[スクール水着事件]
チラシのスクープ記事でも紹介したが、サイロックのコスチュームは超ハイレグであった。
最終的にはハイレグの角度に修正がかかり、スタッフの間からやるせない溜息が漏れた。

[接待プレイ]
上司と部下、先輩と後輩の関係を円滑に運ぶのは、適度に勝って適度に負けること。勝ち続けるのはもってのほか、露骨に負けたりするのも心証を悪くするので、わきまえる事が肝心。

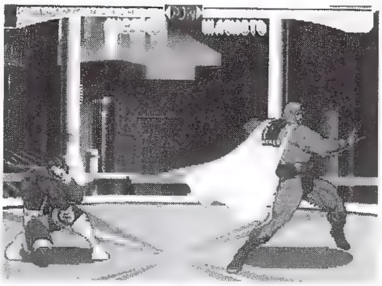
[ぜんぜんあかんな]
言葉通りの意味。
企画の下っ端は、この言葉を極端に恐れている。「何とかしてくれ」とセットで使われることが多い。

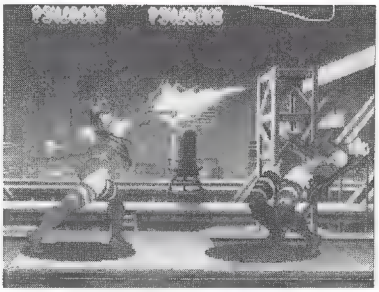
た

[ちびセンチネル]
センチネルフォースのこと。

[チャラッチャッチャッチャチャー]
お馴染みストIIの乱入時の効果音。この音を何百回口ずさむ敗者に哀愁がただよう。

[チョッコレイト]
マグニートーのハイパーX「マグネティックショックウェーブ」を出すときのセリフがこう聞こえたため、マグニートーは甘党だったという説が流れた。実際には「ショックウェーブ」と言っている。





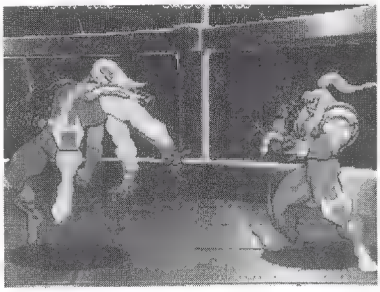
[通常技キャンセル]
キャラごとに決められた順番に通常技をキャンセルしてコンボにつなぐことができる。
だいたい弱中強の順番につながる。

[徹夜]
カプコンは今夜も不夜城です。(笑)

[どすこい]
ジャガーノート、ついに角界入りか？ E本田も待っているぞ！ という声もあったとか、なかったとか？
これは、必殺技「アースクエイクパンチ」を撃つときに言うセリフだが、実際は「アースクエイク」と言っている。

な

[謎～]
どう表現していいかわからないときに使う。
「このキャラなんか謎な動きしてへん？」



「パンチです…」
「すっげー、俺の想像をはるかに越えてた。やるぅ！」
決して誰も傷つかない。

[何とかしてくれ]
考えうる最善の方法を用いて、最良の結果を出すようにしなさいという命令。
「ぜんぜんあかんな」とセットで使われることが多く、下っ端はみな、その言葉を発せられるのを恐れている。

[にせジャガーノートパンチ]
スパイラルのしゃがみ強パンチは、実は形も大きさもジャガーノートのパンチと同じになっている。それほどジャガーノートはでかいのだ！

[2段受け身]
X-MENでは、受け身のチャンスは2回ある。
1回目は敵が投げた瞬間で成功すればノーダメージで着地でき、2回目は投げられてしまった時点の受け身でダメージを半分だけ受ける。ただし、投げ返しは1回目のタイミングのみ。

[ニックネーム]
企画の一人が徹夜で作った通称。残念ながら全く使用されなかった。「爪おやじ」、「月光魔女」、「怪力ポエム」、「一目小隊長」、「七三パンツ」、「踊るぽんぽこ娘」、「ちょんまげレッド」、「銀色剣客」、「おやじ着ぐるみ」、どれが誰だかわかるかな？

[寝ピヨ]
寝たままピヨッてる状態で、この間はすぐにレバーを入れても起き上がることができない。
コロッサスパンチやセンチネルの回転ボディプレス、ジャガーノートのボディアタックなど、特殊な攻撃でなければこの状態にはならない。

[脳汁セリフ]
脳汁が耳から垂れそうなセリフのこと。見たものを仮死状態にし、怒りを発生させる大技。
X-MENの勝ちゼリフに多く見られ、仮死状態のまま戻らなかったものも若干名存在する？ オメガレッドの「いいから死ね」などが代表的な作品。

は

[ハメ]
格闘ゲームではすっかり定着した言葉の一つ。ある一定の動作を繰り返すだけで、相手が反撃できないか、反撃するのが難しい状態を指す。

「ハメやー」というのは、カプコンで負けた側のいいわけとして、使用される言葉。勝った時は胸をはって「必殺技や」と言おう。(いいのか…？)

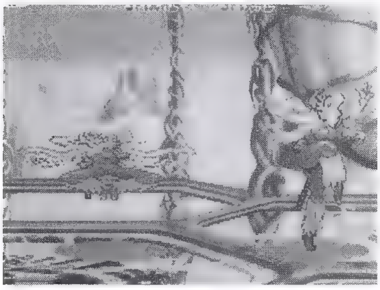
[ハメバリン]
スキのない攻撃で、相手を固め続けるウルヴァリン使いのこと。

[ビデオ撮り]
版権元のマーヴル社にできあがったキャラをチェックしてもらうために毎週ビデオに撮って送っていた。ビデオ撮りの担当者はこのために一か月を会社で過ごした。(合掌)

[ピヨリメーター]
体力ゲージの横にあるキャラの顔は、ピヨリ度合を表している。その内訳は、顔のバックの色が青ならセーフ、黄色は危険、赤ならピヨッたとなっている。

[平泳ぎ]
コロッサスのジャンプ強パンチはずっとこう呼ばれていた。

[ファジー理論]
ここでは工学のそれではなく、言葉通



り「あいまい」という意味。
「○○さん」に頼めば、あいまいにしておいても、何とかしてくれるんじゃないかなと思ったときは、「○○ファジー理論」と称して任せてしまうことが多い。

[物体]
その物が何かわからない時に使用する言葉。人間からドットのゴミに至るまで全てのものを表せる。
「このヘビ状の物体はなんです？」
「竜…」
「うわっ、すごい竜ですね、カッコイー！」
決して、人間関係にヒビが入ることはない。

[ブラックコンボ]
通常技をスーパージャンプでキャンセルしておこなうコンボ。「ブラック」は技の開発者のニックネーム。

[ベクトル理論]
色々な技を組み合わせてオリジナルの技を作るために導入した画期的な新理論。これによって調整の手間もだいぶ省けた。

[変身乱舞]
スパイラルのハイパーX「メタモルフォーゼ」のこと

[ボウズ（丸刈り）]
失敗をしたものが、あくまで自主的に行う儀式。

[ホワイトコンボ]
CAPCOMの公式コンボ「ブラックコンボ」に対抗して付けられた、実用性重視のコンボの総称。まさか、コンボ開発者のニックネームから付いたとは知らずに、「ホワイトコンボ」などとしてしまったことが、悔やまれてならない。

ま

[マグニートー]
今回のラスボス。各種エンディングを見ると、結構いいヤツかもしれないと思えてくる。

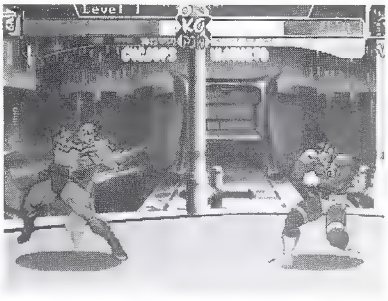
や

[ヤッホー！]
マグニートーは、必殺技「EMパルス」を放つときに喜びの声をあげる。誘導ビームを撃つのがよっぽど楽しいのだろう。実際は「EMパルス」と言っている。

[野望]
ゲストキャラの豪鬼のことを秘密裏にこう呼んでいた。開発内部でも秘密だったので、「ブラックオメガ」、「ギャンビット」とか様々な憶測が流れたりもした。

ら

[連射モード]
飛び道具などを連射すること。マグニートーが飛行モードに入って磁力玉を撃ってくるのが代表的な例。



ボイス AND メッセージ一覧

勝った時にはかっこよく!!

豪鬼を含む、全キャラクターの勝利メッセージ&オールボイスを一挙に掲載！ シルバーサムライと豪鬼を除く、すべてのキャラクターは、外人さんがボイスを担当。あの、乗りの良い英語は、そのせいだったのか！ 改めて聞くと、なんとなく感動する……。

WOLVERINE

敵用楽勝	「敵に情けをかけるほどオレはあまかねえ！」
敵用辛勝	「フゥ…おしかったな、もうちょっとでオレを倒せたぜ！」
X-MEN用楽勝	「だらしねえな。仲間としてはずかしいぜ！」
X-MEN用辛勝	「まあまあだな。てめえなら足手まといにはならねえ。」
同キャラ用	「見た目はよくできているが、においまではごまかせねえな！」
敵味方共用楽勝	「オレもヒマじゃねえんだ、ままごとならよそでやりな!!」
	「寝ちまったぜ、あんまりノロいんでな!!」
敵味方共用辛勝	「ちったあやるじゃねえか。だがオレにちょっかいを出したのは間違いだったな！」
	「チッ、手こずらせやがって…！」
敵味方共用どっちでもOK	「オレの超回復力をあまく見るんじゃねえ!!」
	「どんな奴だろうと、オレのツメからはにげられねえぜ！」
	「顔あらって出なおしてきな!!」
	「ダメだダメだ！ そんなんじゃオレは倒せねえぜ！」
	「オレのアダマンチウムのツメはなんだって切りさくぜ！」
	「次からは相手を見てケンカをうるんだな！」
	「命びろいしたな、この次はようしゃしねえぜ！」
	「相手が誰だろうが、オレは手かげんしねえ！」
	「さっさと消えな！ オレのツメは気がみじけえんだ。」
ボイス	アタック 小 「フンッ」
	アタック 大 「フアッ」
	ダメージ 小 「ウッ」
	ダメージ 大 「ウウッ」
	ピヨリ 「アアッ……」
	アウト声 「ウアッ…」
	トルネードクロー 「Tornade Claw！」
	ドリルクロー 「Drill Claw！」
	バーサーカーバレッジ 「Berserker Barrage！」

PSYLOCKE

敵用楽勝	「あたしに勝とうだなんて…ユメを見るのは寝てる時だけになさい！」
敵用辛勝	「この次はサイブレイドをノウズイまでぶちこんでやるわ！」
X-MEN用楽勝	「うふふ、いつでも相手になってあげるわよ。」
X-MEN用辛勝	「ハア、ハア、ハア、このくらいで、かんべんしてあげるわ！」
同キャラ用	「ちっとも似てやしない！　次はもう少しキレイに化けることね！」
敵味方共用楽勝	「あたしの強さを10とすれば君は１くらいかしら？」
	「これじゃ勝負にならないわ。あたしの動きがまるで見えてないじゃない。」
敵味方共用辛勝	「ひさびさに手ごたえのある相手だったわ。」
	「覚悟はできてるでしょうね？　あたしをこれだけ傷つけた罪は重いわよ!!」
敵味方共用どっちでもOK	「ふふ…はなしにならないわ。出なおしといで。」
	「だらしないわね。それで戦士のつもり？」
	「あたしのスピードについてこようなんて、君じゃムリね！」
	「あたしのサイブラストは、君の心にじかにダメージをあたえるの。イイでしょう？」
	「このあたしに闘いを挑むなんて身のほど知らずね。」
	「さあ、あたしの前にひざまずきなさい！」
	「見こみ違いだったわね。もう少したのしませてくれると思ったのに。」
	「今度はどうしてほしいの？　いってごらんなさい。」
	「あら、まだサイブラストでかわいがってほしいの？」
ボイス	アタック　「ウッ」
	ダメージ　小　「アアッ」
	ダメージ　大　「アアウッ！」
	ピヨリ　「オ〜ウ」
	アウト声　「ウッハァ…」
	サイブレイド　「Psi-Blade！」
	サイスラスト　「Psi-Thrust！」
	サイブラスト　「Psi-Blast！」
	挑発　「Come On！」

CYCLOPS

敵用楽勝	「思い知ったか！　お前たちの陰謀は、X-MENがうちくだく！」
敵用辛勝	「お前のような奴がいるから、ミュータントへの恐怖は消えないんだ!!」
X-MEN用楽勝	「不注意だぞ、敵は手かげんしてくれない！」
X-MEN用辛勝	「ナイスファイト、それでこそX-MENだ！」
同キャラ用	「お前のオプティックブラストはにせものだ!!」
敵味方共用楽勝	「終わったな、お前の負けだ!!」
	「そんなちゃちな攻撃で、私の闘志をくじくことはできない!!」
敵味方共用辛勝	「くっ、我ながら情けない…リーダーがこんなところで苦戦しているようでは…。」
	「私のオプティックブラストにたえるとは、なかなかやるな！」
敵味方共用どっちでもOK	「戦いにおける真の強さとは、一つの技が強いことではない。バランスがとれていることだ。」
	「ミュータントと人類とがともに生きていける未来を、いつか必ずこの手に…！」
	「ミュータントへの恐怖が人々から消えるまで、X-MENは戦い続ける！」
	「どうした、まっすぐ私の目を見てろ！」
	「道はけわしくとも、あきらめはしない！　私たちの戦いはこれからだ！」
	「見たか、オプティックブラストを!!」
	「X-MENのリーダーは、どんな時でもけっしてくじけない!!」
	「ミュータントと人類の未来のために、X-MENは負けられない！」
	「プロフェッサー、X-MENはかならずやりとげます！」
ボイス	アタック　「ハァッ！」
	投げ　「ウァッ！」
	ダメージ　「オォッ」
	ピヨリ　「アァ……ッ」
	アウト声　「アァッ！」
	オプティックブラスト　「Optic Blast！」
	ライジングアッパーカット　「Rising Upper Cut！」、「ジーン・スプライス！」
	勝利　「Yes！」

STORM

敵用楽勝	「あなたたち、もうこんなことはおよしなさい！」
敵用辛勝	「苦しい戦いだった…。でもこれがX-MENの任務、なげ出すわけにはいかないわ。」
X-MEN用楽勝	「私たちX-MENの戦いは何のためなのか…もう一度よく考えて。」
X-MEN用辛勝	「よく頑張ったわ、これならだいじょうぶね。」
同キャラ用	「見せかけだけのイカヅチでは、私は倒せないわ！」
敵味方共用楽勝	「このくらいにしましょう。これ以上あなたを傷つけたくないわ。」
	「ごめんなさい、つい本気を出してしまったわ。」
敵味方共用辛勝	「あぶなかったわ、風が私を助けてくれなかったら負けていたかも…。」
	「わたしもまだまだだね、もっと自然の力を引き出せるようにならないと。」
敵味方共用どっちでもOK	「母なる大地の怒り、思い知った!?」
	「風も、雷も、つきることのない自然の大いなる力。それが私の力なの。」
	「大自然の前では、だれもがちっぽけなそんざいなの。」
	「もうおやめなさい、勝負はついたわ。」
	「風がさわいでいる…。さあ、急がないと。」
	「母なる自然は、あなたの傷もきっといやしてくれるわ。」
	「風よ、ふけ！ 雲よ、イカヅチをふらせよ!!」
	「私はストーム、風にのりイカヅチをまとう者。」
	「風が、雲が、太陽が、わたしに力をあたえてくれる！」
ボイス	アタック 「オーゥ！」
	ダメージ 「ウウウッ」
	ピヨリ 「オ〜ゥゥ…」
	アウト声 「ウウゥ」
	ライトニングアタック 「Lightning Attack！」
	ライトニングストーム 「Lightning Storm！」
	ワールウィンド 「Typhoon！」

ICEMAN

敵用楽勝	「負けるわけないじゃないか。こっちはヒーローなんだぜ！」
敵用辛勝	「ま、ピンチにおちいってみせるのもヒーローってもんさ。」
X-MEN用楽勝	「おいおい、しっかりしなよ！ これじゃプロフェッサーXにしかられるぜ！」
X-MEN用辛勝	「いてて、思いっきりやるんだもんなぁ…。」
同キャラ用	「うーん、クールになり切れないところがどうにもニセモノだね！」
敵味方共用楽勝	「戦いだけが人生じゃないぜ、そう気をおとすなよ。」
	「フッフッフッ。X-MENいちの男前、アイスマン様の実力を見たか！」
敵味方共用辛勝	「ひさびさに熱くなったぜ。あやうく溶けるところだったよ！」
	「ふーっ、あぶないあぶない。死ぬかと思った…。」
敵味方共用どっちでもOK	「なかなかうまくいかないもんさ人生ってのは。」
	「ありゃー、カゼかい？ おだいじに。」
	「どう？ 頭を冷やしたかい？」
	「戦いでもなんでも、たのしくやるのが大切さ。」
	「そうカッカするなって、勝敗は時の運さ。」
	「悪いね、これからサーフィンなんだ。じゃ！」
	「熱くなってるね。もっと氷がいるかい？」
	「冷凍マグロの気持ち、わかったかい？」
	「これがほんとの『血も凍るような恐怖』…なーんてな！」
ボイス	アタック 「デヤアッ！」
	ダメージ 「ウッ」
	ピヨリ 「ウオォ…」
	アウト声 「ウアアッ！」
	アイスビーム 「Ice Beam！」
	投げ 「Freez！」
	アークティックアタック 「Arctic Attack！」
	勝利 「Yeah!!」

COLOSSUS

敵用楽勝	「これにこりたら、もう悪いことはやめるんだ！」
敵用辛勝	「きみのような強いやつが敵だなんてざんねんだ。」
X-MEN用楽勝	「だいじょうぶ!? 仲間にけがをさせるつもりじゃ…とにかく早く手当てを!!」
X-MEN用辛勝	「ありがとう、いい訓練になったよ。」
同キャラ用	「きみ、僕に似てないかい？」
敵味方共用楽勝	「そのくらいじゃ、僕の鋼のボディは、ちっとも傷つかないよ。」
	「動かないほうがいい、傷がふかそうだ。」
敵味方共用辛勝	「きみは強いな！ 次は勝てるかどうか…。」
	「さあ、立って。きみはよく闘ったよ。」
敵味方共用どっちでもOK	「そのくらいの攻撃なら、僕はガマンできるぞ。」
	「…きみは何のために戦っているんだい？」
	「ばか力と頑丈なボディしか、僕はとりえがないから…。」
	「心配いらないよ、僕のボディは頑丈だから。」
	「僕をしんじてる人がいる。だから僕は戦えるんだ。」
	「僕のタックルはなんでもくだくぞ！」
	「もうやめにしようよ。無意味な戦いはしたくないんだ。」
	「僕をひつようとする人がいるかぎり、僕は負けない。」
	「どうして戦いはなくならないんだろう…？」
ボイス	アタック 「デヤァッ」
	投げ 「ウゥリャアッ」
	振り回し 「ムン！」
	ダメージ 「アァッ！」
	ピヨリ 「オゥ…」
	アウト声 「ウォッ！」
	勝利セリフ 「ダスビダーニャ！」
	登場 「ダーッ！」
	勝利 「ワッハッハッ」

SPIRAL

敵用楽勝	「もう死んじゃっていいよ、あきたから。マグニートーの目もふしあなねぇ。」
敵用辛勝	「てこずらせてくれちゃってぇ！ 仲間なんだし、ごほうびにバラバラにしてあげるね！」
X-MEN用楽勝	「X-MENっておもしろーい！ ね、ね、もっとあがいてみせて!!」
X-MEN用辛勝	「もう！ いっしょうけんめいやってるんだから、もっと苦しそうにしてよぉ!!」
同キャラ用	「モジョーったら、つまんないニセモノつくっちゃって。」
敵味方共用楽勝	「あぁん、死んじゃダメぇー！…いいもん、ほかのであそぶから！」
	「えーッ!? もう死んじゃうんだぁ!? もっと苦しんでみせてよぉ！」
敵味方共用辛勝	「踊りがきかなかったら、アタイ泣いちゃうよぉ!!」
	「いやぁん、アタイが痛い目にあったってつまんなーい!!」
敵味方共用どっちでもOK	「アタイが狂ってるぅ？ ひどぉい、いまごろ気づいたんだぁ！」
	「い・じ・め・て・あ・げ・る！」
	「この踊りがジュモンなの！ 真似しようったってダメよぉ。手が6本いるんだからね！」
	「ねえねえ、痛い？ 苦しい？ もっとアタイの踊りで痛くしてあげるね！」
	「アンタ、とってもいじめがいがあるわぁ！ ねぇ、アタイのオモチャにならない？」
	「アッハッハ！ アンタもこれでおしまいね!!」
	「アタイの踊り、ステキでしょ？ たっぷり味わって死んでね！」
	「死ぬまでいじめてあげる！ アハハ！」
	「そうそう、その目！ アタイがにくい？ ス・テ・キ！」
ボイス	アタック 小 「ハッ」
	アタック 大 「ハアッ」
	ダメージ 小 「ウッ」
	ダメージ 大 「ウウゥ！」
	ピヨリ 「アァァ…」
	アウト声 「ウアアッ！」
	ダンシングソード 「Dancing Sword！」
	ダンス（位置交換）「Switch！」
	投げ 「Spiral Baster！」

SILVER SAMURAI

敵用楽勝	「武士道を知らぬガイジンめが！　おぬしと同志などたえられぬ！　いね！　刀が汚れるわ!!」
敵用辛勝	「マグニートーの目に狂いなし、力はおぬしが上やも知れぬ。勝敗分けしは覚悟の違いなり。」
X-MEN用楽勝	「ガイジンめ！　敵みかた以前に、おのれをみがかぬ者に生きる値打ちなしと知れ!!」
X-MEN用辛勝	「ガイジンとはいえ、おぬしには武士の心あり。」
同キャラ用	「まだ武士をよそおうか!?　ならばその腹、切って見せい！」
敵味方共用楽勝	「…見切ったり。もはやおぬしの技はつうじぬ。」
	「一から出なおせ！　いまのおぬしは斬る値打ちもなし！」
敵味方共用辛勝	「ぬ、太刀すじにみだれが…それがしもまだミジュク！」
	「あっぱれ！　まことに良きつわものかな！」
敵味方共用どっちでもOK	「この刀はそれがしの魂。」
	「それがしに斬れぬものなし!!」
	「気合いがたりぬ!!」
	「分け身の術、とくと見よ！」
	「これぞヤマトダマシイなり！」
	「おのれに勝つことこそ剣の道。」
	「心のみだれし者にそれがしの剣は見切れぬ。」
	「おぬしの技には魂がこもっておらぬ！」
	「ヤシダ家の再興を阻む者は、すべて斬る！」
ボイス	アタック　小　「やあっ！」
	アタック　大　「いやあっ！」
	投げ　「どっせい！」
	ダメージ　「ううっ」
	ピヨリ　「うあぁ…」
	アウト声　「ぬかったあぁ──」
	闘気ため　「んんんんん」
	雷鳴剣　「雷鳴剣!!」
	勝利セリフ　「うちとったり〜っ!!」

OMEGA RED

敵用楽勝	「…お前らの仲間になった覚えはない…死ね…。」
敵用辛勝	「…マグニートー…？　知るか、そんなもの…。」
X-MEN用楽勝	「…何がX-MENだ…」
X-MEN用辛勝	「…X-MEN…おまえの魂、とくと味あわせてもらおう…。」
同キャラ用	「…おまえのムチでは…俺のムチに勝てん…。」
敵味方共用楽勝	「…ガタガタぬかすな……さっさと死ね…。」
	「…おまえらは……俺のエサにすぎん…。」
敵味方共用辛勝	「…その程度か…ぬかよろこびさせおって…。」
	「…クッ…まだ死ぬわけにはいかん…。」
敵味方共用どっちでもOK	「…すいつくしてやる……おまえの魂…。」
	「…おまえも死ね…。」
	「…いいから死ね…。」
	「…これしきの生命エネルギー…腹のたしにもならん…。」
	「…かたちあるものは壊れ、…命あるものは死ぬ…。」
	「…すでに死んだこの俺を殺せるつもりでいたのか…？」
	「…よこせ…おまえのエネルギーを…！」
	「…くだらん…。」
	「…カーボナディウム・コイルこれがおまえの命をうばう…。」
ボイス	アタック　「ハッ」
	ダメージ　「ウァッ」
	ピヨリ　「アア…」
	アウト声　「オゥオォ！」
	オメガストライク　「Omega Strike！」
	オメガデストロイヤー　「Omega Destroyer！」
	勝利　「Yeah!!」

SENTINEL

敵用楽勝	「ホウコク：ニンム　ノ　ショウガイ　ヲ　ハイジョ　シタ」	
敵用辛勝	「コノ　TARGET　ノ　ノウリョク　ハ　キロクヲ　ウワマワル」	
X-MEN用楽勝	「テキタイ　MUTANT　ノ　ムリョクカ　ヲ　カクニン」	
X-MEN用辛勝	「TARGET　ノ　イケドリ　ハ　コンナン　マッサツ　スル」	
同キャラ用	「ホウコク：コショウ　シタ　UNIT　ヲ　ショブン　シタ」	
敵味方共用楽勝	「ホウコク：DAMAGE　ENERGY　トモニ　モンダイ　ナシ」	
	「ホウコク：TARGET　チンモク　ニンム　カンリョウ」	
敵味方共用辛勝	「ホウコク：CONDITION　RED　タダチニ　キカン　スル」	
	「コノ　TARGET　ハ　キケン。TERMINATE　ジッコウ。」	
敵味方共用どっちでもOK	「10ビョウ　イナイニ　コウフクセヨ　10・9・8…」	
	「コレイジョウ　テイコウ　スルト　TERMINATE　スル」	
	「コウフク　ヲ　カンコク　スル　コレ　イジョウ　ノ　テイコウ　ハ　ヒ　ロンリテキダ」	
	「ERROR　ハッセイ　ヨビ　カイロ　ニ　キリカエル」	
	「ホウコク：セントウ　MODE　カイジョ　ニンム　ゾッコウ」	
	「ジドウ　シュウフク　SYSTEM　サドウ　カイフク　マデ　30ビョウ」	
	「ニンム　ユウセン　ジュンイ　ヘンコウ。TARGET　ヲ　ホカク　スル」	
	「ケイコク：ブソウ　ヲ　カイジョ　セヨ」	
	「セイメイ　ハンノウ　テイカ　TARGET　ハ　カツドウ　ヲ　テイシ	
ボイス	ピヨリ「Unit Damaged」	アウト「Unit Destroyed」
	ロケットパンチ「Rocket Punch！」	
	センチネルフォース「Neutralize！」	
	プラズマストーム「Plasma Storm！」	
	勝利セリフ「Mission Completed!!」	

JUGGERNAUT

敵用楽勝	「おめーらわきやくはおとなしくひっこんでな!!」
	「マグニートーもマヌケだぜえ、こんな弱っちいのを当てにしてんだからなあ！」
敵用辛勝	「ほっほう、やるじゃねえか。俺様の手下にしてやろうかあ？」
	「おめーたいしたヤツだ、気にいったぜえ！」
X-MEN楽勝	「帰ってチャールズに伝えな！　ジャガーノートは手におえないってなあ！」
	「ちびすけが！　X-MENだか何だか知らねえが、この俺様をとめようなんざ百年はええ！」
X-MEN辛勝	「X-MENか…この俺様をちょっと止められる奴がいるとは思わなかったぜえ！」
	「俺様の邪魔をしやがって、気にくわねえ！　ぶっつぶしてやらあ!!」
敵味方共用楽勝	「ぬはははははあ！　おどろいてこえもでねーか？　俺様のあまりの強さになあ!!」
	「あーん？　きかねえなあ!?」
	「ぬっはっはあ！　俺様がちょっと本気を出すとこれだぁ。」
敵味方共用辛勝	「？？おかしいぞ？　この俺様がピンチだった…？？!?」
	「こらあ、寝てないでこたえろ！　なんで俺様がおめーなんぞに苦戦しなきゃなんねえんだ!?」
	「ちょっとびっくりしたぜえ、ノミにくわれたかと思ったわ！」
敵味方共用どっちでもOK	「おめーもこの鉄骨みたいにひんまげてやろうかあ？」
	「まいったかあ！　この俺様のパンチは、大地をもゆるがすのよ!!」
	「おめー、この俺様に力で勝てると思ったかあ？」
	「知らなかったのかあ？　俺様は不死身なのよ!!」
	「なあ、どーしておめーらそんなムダなことするんだあ？」
	「俺様はジャガーノートだ！　だれにも止められやしねえ！」
	「えんりょするなよ、もう一発頭つきをおみまいしてやるぜ！」
	「あーん？　まあた鉄骨をくらいてえのかあ？」
	「ぬわーっはっはっはっはあ!!　どーしたあ!?　俺様を止めてみろ!!」
	「俺様に立ちふさがるやつぁこうなるのよ！」
	「俺様は痛くもかゆくもないのよ！」
	「俺様は無敵!!　俺様は最強!!」
ボイス	アタック「オワァッ」
	ダメージ「オオッ」
	ピヨ、アウト声「ウウウ…」
	アースクエイクパンチ「Earthquake！」
	ジャガーノートヘッドバット「Head Crash！」
	サイトラックパワーアップ「ウオオオオッ！」、「ヌハハハハッ」
	勝利セリフ「I'm Unstoppable！」

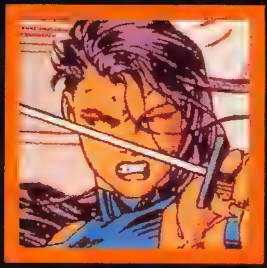
MAGNETO

敵用楽勝	「いったはずだ、愚かしいまねはよせ、とな。」
	「邪魔は許さぬ！　これは、ミュータントの未来をかけた聖戦なのだ！」
敵用辛勝	「ミュータントの頂点の立つ者はただ一人、それは我だ！」
	「ふむ、貴様ごときにここまで手こずるとわな。」
X-MEN楽勝	「…弱い!!!　貴様ごときに、ミュータントの未来はせおえぬわ!!」
	「貴様もミュータントの未来を思うのなら、かかって来い！　すべての力でッ!!」
X-MEN辛勝	「さすがだ、X-MEN。このマグニートーを、ここまでおいつめるとはな！」
	「愚かなエグゼビアめ！　これほど力あるミュータントを誤った道にみちびくとは!!」
敵味方共用楽勝	「その程度の力で！　この磁力の支配者に挑むとはな！」
	「いくらやっても同じだッ！　我が磁力の前では、貴様の力など無にひとしい!!」
	「愚か者めが！　磁力の支配者マグニートーにかなうとでも思ったのか!?」
敵味方共用辛勝	「貴様の力みとめよう！　だが、我が磁力フィールドはけっして破れぬ！」
	「たいしたものだ…その力、我がもとで生かせッ、ミュータントの未来のために！」
	「負けるわけにはいかぬ！　ミュータントの未来のために！」
敵味方共用どっちでもOK	「我は戦いは好まぬ！　だが、ほかのだれがミュータントの未来をまもるのだ!?」
	「道を誤るな、我に従え！　ともに人類と戦おうぞ！」
	「破壊も！　殺戮も！　ミュータントのためにはいとわぬと誓ったのだ!!」
	「見よ、磁力をあやつる我が力！…人類は、我が前にひれ伏すのだ!!」
	「我が名はマグニートー、磁力の支配者ッ！　何者も我が道を阻めぬ!!」
	「電撃に撃たれたか？　ガレキにうずもれたいか？　貴様の望み聞いてやろう!!」
	「貴様にはわかるまい、血と破壊に人生をいろどられた者の怒りなど…!!」
	「あと少しだ！　あと少しで我が望みがかなう…!!」
	「我がゆく道だけが、ミュータントをすくう道なのだ!!」
	「我には見える…おびえずにミュータントが生きられる、人間のいない未来が!!」
	「すべてミュータントのため！　いま一度、我が手を血にそめん!!」
	「我はけっして倒れぬ。人類への怒りがこの身を動かすのだ！」
ボイス	アタック　「ハッ」
	ダメージ　「オォゥ」
	ピヨリ　「アァ……」
	アウト声　「ウアアアッ」
	エレクトロマグネティックパルス　「EMpulse！」
	マグネティックショックウェーブ　「Shock Wave！」
	ハイパーグラビテーション　「Hyper Grav！」
	マグネティックテンペスト　「Magnetic Tempest！」
	登場セリフ1　「You dare rise against me ?
	The human era is over.
	The mutant era has come.」
	勝利セリフ1　「You are beaten.」
	勝利セリフ2　「Magneto is supreme.」

GOUKI

敵味方共用楽勝	「おのが無力さを知れい!!」	
	「その程度か…」	
敵味方共用辛勝	「………。」	
	「ぬしの殺意をたんのうしたぞ！」	
敵味方共用どっちでもOK	「我は強さをきわめし者！」	「弱者死すべし!!」
	「愚か者め、去ねい!!」	「我が前に敵無し！」
	「そんななまくらな技ではな！」	
	「真の勝者はただ一人！」	
	「ぬしでは勝者になれぬわ！」	
	「必勝こそ我が運命!!」	
	「きたえし我が身は無敵！」	

X-MEN SPECIAL



人は誰しも、知られたくない過去を持っている。X－MENたちも、ミュータントゆえの悲しい過去や事情を抱えている。それらを克服し、乗り越えたとき、真の幸せをつかむことができるのだ……！
このコーナーでは、各キャラクター別エンディングと裏技をすべて公開している。

ミュータントさえ
おびやかす強さ!!

豪鬼登場!!

スーパーストリートファイターⅡＸの隠しキャラ・豪鬼が、こっそり「Ｘ－ＭＥＮ」にも顔を出していた！

相変わらず、化物じみたそのパワーは健在。超人間のミュータントの中に混じっても、決して引けはとらない。

豪鬼出現の条件

１プレイヤーと対戦のときでは、微妙に違う出現条件。だが、どちらも厳しいものには変わりがない。彼と対戦するのは、至難の技になりそうだ。

１プレイヤーのとき

ＣＰＵが６人目になるとき、

- オートマチックではない。
- コンティニューしていない。
- ファーストアタックを全ラウンド取る。
- ハイパーＸを全ラウンドの２分の１あてる。
- 全ラウンド勝利する。
- それぞれに設定されたコンボ数を越える。

ウルヴァリン	08
サイロック	10
コロッサス	03
サイクロップス	17
ストーム	25
アイスマン	50
スパイラル	21
シルバーサムライ	28
オメガレッド	10
センチネル	10

⬆オヤ、あなたはどこかで見たような……。

対戦のとき

ＣＰＵが６人目になるとき、

- オートマチックではない。
- それぞれに設定されたコンボ数を越える。
- 13連勝している。
- ファーストアタックを全ラウンドの２分の１あてる。
- ハイパーＸを全ラウンドの２分の１あてる。

⬇「Ｘ－ＭＥＮ」の世界観にも、妙にはまっているから笑える。ミュータント相手に、胸のすくような大暴れを見せてくれるぞ。

豪鬼使用コマンド

こちらは彼をマイキャラとして使いたいときのコマンド。これまたタイミングが難しい。最強の男を操るには、それにふさわしい試練があるのだ。

1プレイヤー側

キャラクターセレクト画面でカーソルをスパイラルに1秒置く。

↓

その後、

下記の順にカーソルを移動させる。
シルバーサムライ→サイロック→コロッサス→アイスマン→コロッサス→サイクロップス→ウルヴァリン→オメガレッド

↓

順番の最後にシルバーサムライにカーソルを合わせ、1秒置く。

↓

強P＋弱K＋強Kボタンを同時に押す。
※順番、タイミングがかなりシビアなので出にくいかもしれません。

2プレイヤー側

キャラクターセレクト画面でカーソルをストームに1秒置く。

↓

その後、下記の順にカーソルを通過させる。
サイクロップス→コロッサス→アイスマン→センチネル→オメガレッド→ウルヴァリン→サイロック→シルバーサムライ

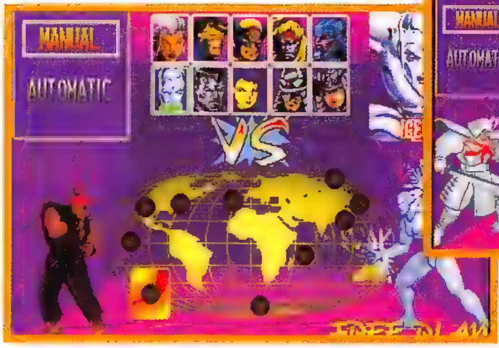
↓

順番の最後にスパイラルにカーソルを合わせ、1秒置く。

↓

強P＋弱K＋強Kボタンを同時に押す。
※2Pも順番、タイミングがかなりシビアなので出にくいかもしれません。

尚、左下のアイスマンのところから、さらにカーソルを左に動かすと、右上のセンチネルにカーソルが飛ぶ。2プレイヤー側で豪鬼を出すコマンドを入力する時には、この要領でやらねばならない。

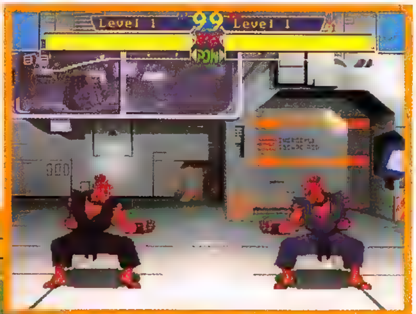


⬆なかなか上手くいかなくても、あきらめないで何回も挑戦しよう。それだけの価値が豪鬼にはある。

豪鬼VS豪鬼は可能か？

結論を先に言ってしまうと、対CPUの場合はムリである。「X－MEN」はCPU対戦では、同一キャラ同士の闘いはできないのである。

でも、人間同士の対戦なら、この夢の対決は可能だぞ。



⬅⬆豪鬼対豪鬼。まさにファンにはこたえられない豪華対決。しかしキャラだけ見てると、気分はすでにストII……。

豪鬼登場の理由

はじめは入れるつもりなかったんですよね。いや、本当に。で、なぜ入れる事になったのかと言うと、キャラクターアップのまぎわにキャラクターツールの圧縮率が向上したんですよ。それで豪鬼1人分くらいなら入る容量が空いてしまったので、これは入れるしかないな、という事になりまして、入りました。　　　　（NIN）

最強の男を教えてやろう

DATA

本名：豪鬼
国籍：日本
性別：男性
身長：178cm
体重：80kg

デザイナーコメント

マグニートーが終わって一段落、「しばらくはのんびりやるか」と思っていたら、企画の方からこのお方を入れてくれとのお達しが。しかも極秘で、との事なので毎日よそのビルへ行って仕事したり、仕事が終わってるハズなのに会社に泊まったり、謎の行動で他人に怪しまれました。

●最強の男登場 彼の前に敵なし

「ストリートファイターII」のリュウ、ケンの師匠である剛拳の実弟。20年前、「殺意の波動」で兄と自分の師匠だった轟鉄を殺し、そのまま行方をくらませていた。だが最近リュウたちの前に姿を現したのを皮切りに、あらゆる格闘の世界に首を突っこんでいるようだ。縁のない「X－MEN」の世界でも、彼を見たという人は後を絶たない。

豪鬼の使う技は、ほぼリュウたちと同じ。しかし、その威力ははるかに上だ。失踪している間、自分の技を〝暗殺拳〟として極限まで高めた彼の前に、もはや敵は誰もいない。

SPECIAL GUEST 豪鬼

CHARACTER ISTICAL キャラクター特性

底知れぬパワーを秘めた男

とにかく強いの一言である。防御力だけは、低めの設定になっているが、この程度はご愛敬といったところ。相手に、まともに攻撃させるスキを与えずに、ガシガシと攻撃していく。その強さは、マグニートーと同等か、それより上かも…。

すり抜け

敵の攻撃はもちろんのこと、敵本体をも抜けることが出来る、豪鬼独特のすり抜け技『阿修羅閃空』。Xパワーを消費するが、当たり判定がなくなる脅威の技。→↓↘（前）か←↓↙（後）＋全P（長距離）か全K（短距離）で出せる。

HOME STAGE!! DANGER ROOM デンジャールーム

他人の舞台に乱入！

豪鬼には、自分のステージというものがない。しかし、登場するときには必ず、サイクロップスのデンジャールームに現れるのだ！理由は不明。まぁ、ステージまで作る余裕がなかったというのが実状なのでしょうが……。
でも、ストIIの隠しステージがあったりしても面白かったかも知れないが……。

必殺技

豪波動拳

↓↘→＋P

いわゆる波動拳である。気の塊を作って、相手に向かって打ち出す技。弱、中、強ボタンでスピードが変化する。威力はあるし、Xパワーをためるのにも便利な技だ。

豪昇龍拳

→↓↘＋P

アッパーカットのように下から上へ気の塊をぶつける。弱中強で軌道変更。P連打で攻撃力アップ。

灼熱波動拳

←↙↓↘→＋P

ヒットすると同時に燃え上がり、相手の体を炎で包んでしまう。豪波動拳より強力だがスキが大きい。

斬空波動拳

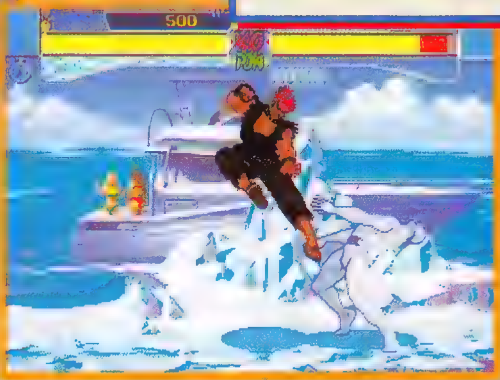
ジャンプ中に↓↘→＋P

豪波動拳を2発撃ち出すことができる。強力だが、空中でしか使えない技なのが残念である。

天魔空刃脚

↓↘→＋K

空中から、真下に向けて突き蹴りすることができる。当然のことだが空中でしか使えない。



竜巻斬空脚

↓↙←＋K

いわゆる旋風脚。普通と違い、弱、中、強ボタンで飛距離を変化させられるのが強み。空中でも可。

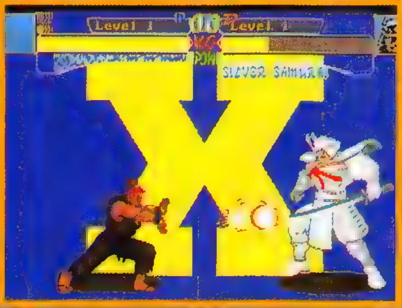
Xパワー

昇龍煉獄

➡⬊⬇⬋⬅+P

相手が上段攻撃をしてきたときに使える技。攻撃をかわし当て身を入れたうえ、豪昇龍拳が出せる。

ハイパーX



滅殺豪波動

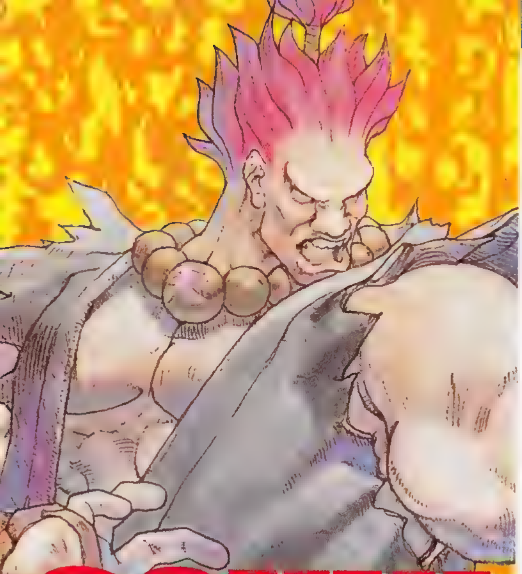
⬇⬊➡⬇⬊➡+P

１発で波動拳５発分の威力がある、豪鬼の超強力奥義。しかもこの技は、相手の飛び道具を完全に打ち消して、突き進むことができるのだ。レバー操作がちょっと複雑だが、成功したときには気分がいいぞ。

滅殺豪昇龍

⬇⬊➡⬇⬊+P

１回のコマンド入力で、昇龍拳が２発繰り出せる。そのうえ、技を出している間は無敵なのだ。



GOUKI
基本攻略ポイント

最強の格闘家出現!!

⬅昇龍煉獄は、いわゆる「当て身」技。上段攻撃しか取れないが、決まれば自動的に豪昇龍拳がヒットだ。豪鬼は守りにも優れている。

➡竜巻斬空脚は、その場で出してもほとんど横に移動してくれないが、ダッシュから出せば移動する距離が大きくなる。

✸強力な必殺技を駆使！

単純にスパⅡX当時と比べると、恐ろしいまでにパワーアップしている。SJからの斬空波動拳連射で敵の動きを止め、Xパワーゲージがたまったら、2つのハイパーXを使い分ける。これが豪鬼の基本的な戦い方だ。

ミュータント達に囲まれるとリーチの短さと打たれ弱さの感は否めないが、凶悪な必殺技の数々で容易に勝ち進むことができる。

⬆まずは斬空波動拳というのが、豪鬼の攻めの基本。通常技のリーチが短いのでまともな接近戦は危険だ。

⬆斬空波動拳の合間に豪波動拳を織りまぜると効果的。距離を詰めようと、ダッシュしてくる相手にヒットする。

ホワイトコンボ WHITE COMBO

しゃがみ弱キック、しゃがみ中キック、しゃがみ強キック、豪波動拳。主に相手がピヨっているときや、ダッシュでいきなり近づいて奇襲技として使う。単純だが使いやすい。

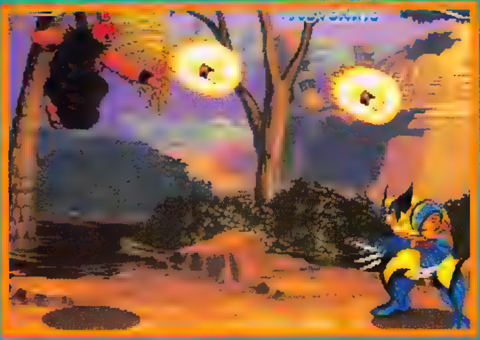
⬅⬇足払い系の技を一通り入れてから豪波動拳だ。要は皆がやり慣れているであろう足払い波動拳。初めのしゃがみ弱キックの入りが浅いと全て入れるのは難しい。

必殺怒濤の連続技!!

この技がKEYPOINT キーポイントだ!!

斬空波動拳は２連射になり、相手の動きを封じこめやすくなった。ジャンプの高さを調節したり、スーパージャンプから繰り返し撃ち続ければ敵は容易に近づいては来れない。またこの技はＸパワーがたまるのが早いのも魅力だ。

下にもぐり込まれても、⬇⬋➡Ｋで踏みつけてしまえ。



⬆１発目が当たれば、２発目も確実に決まる。守りの甘い敵なら、この繰り返しであっという間にピヨりに持っていける。

目指せ!! MAX HIT!!

豪鬼の最高ヒット数は26。これだけの数を当てるのは、弱攻撃の連打でも通常では難しいだろう。いくら攻撃をたたきこんでも間合いが離れない状態が作り出せれば可能なはず。

ポイントは、やはり相手がコロッサスだということだ。

⬅Ｘパワーゲージがたまったら、スキをみてハイパーＸだ。豪鬼の二つのハイパーＸは、スパⅡＸでリュウとケンが使っていたスーパーコンボと同じ効果を持っている。

無敵の拳が全てを砕く

ブラックコンボ BLACK COMBO

豪鬼はあらゆる通常技が連続技としてつながるため、どのようなブラックコンボが存在するかは未知数である。ただその技がゲーム中トップクラスの凶悪さであることは確かだ。

キミの手で見つけてくれ!!

ENDING

ウルヴァリン

●孤高の戦士ウルヴァリン、哀愁ただよう中年にエールを贈りたい……。

サイロック

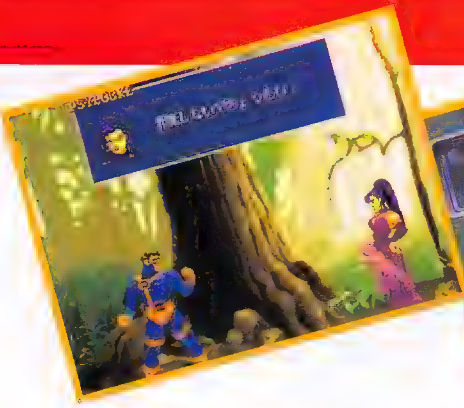
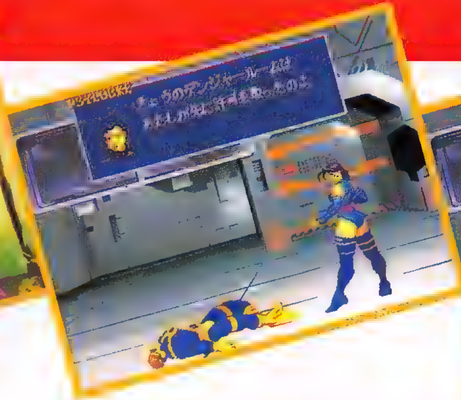
●キツイ性格ということなのだが、これを見るとお茶目な気がする……。

サイクロップス

●奥様の温かいお出迎えを受けるサイクロップス。幸せそうでいいですこと……。

大全集

X−MENでは、各キャラごとに違ったエンディングが用意されている。それぞれの身の上が明かされたり、こいつはやっぱりこういう性格なのか〜、とタメ息をついてしまったりと様々な内容だ。

ストーム

●これもサイクロップスタイプのエンディング。見事なハッピーエンドですな。

アイスマン

●アイスマンの性格を見事に表したエンディング。このしつこさは一度見て欲しい。

コロッサス

●好青年コロッサスは、最後まで純真誠実さがにじみでている。

スパイラル

●実は、異次元テレビのレポーターだったスパイラル。モジョーの姿は必見！

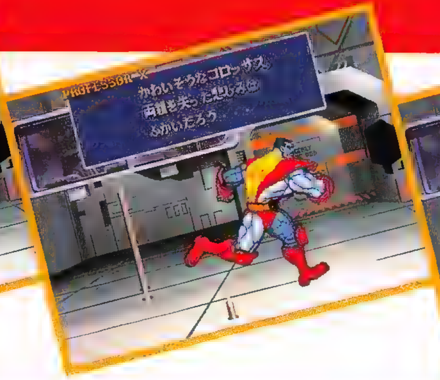
FORGE

STORM
来てくれてありがとう。

もう!どうして
私じゃないの?

ICEMAN
ウォーミングアップだよ!
君のはこれからさ!

これ、私のスッゴーイ


PROFESSOR-X
かわいそうなコロッサス。
両親を失った悲しみは
ふかいだろう

PROFESSOR-X
だが、わすれないでほしい。
ここにも家族がいることを
われわれX―MENが

SPIRAL
でもね、アタイ、もっと
人気の出そうなコト
思いついちゃった

SPIRAL

ROGUE
それは、確かに
おもしろそうネ!

シルバーサムライ

●小判をばらまき、ヤシダ家再興を喜ぶシルバーサムライ。喜び方も古風だこと。

オメガレッド

●以前ウルヴァリンに取られた大事な物を取り返した。でもなぜここにあるの？

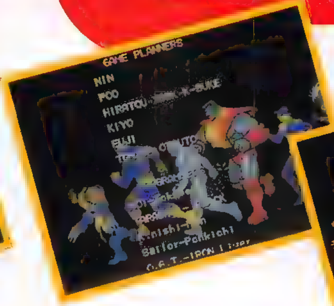
センチネル

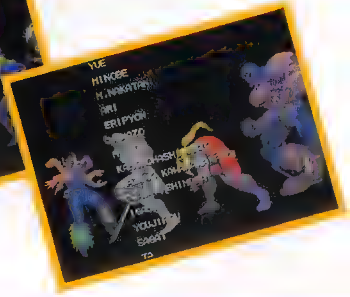
●ミュータント抹殺のために、人類までも管理しようとするセンチネル。怖い……。

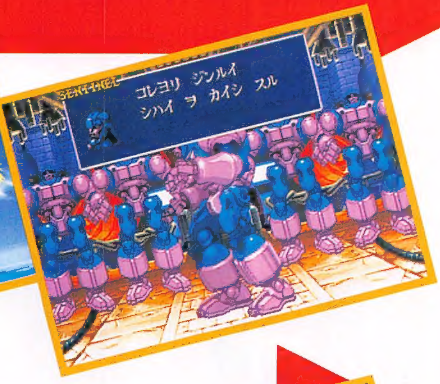
豪鬼

●飛び入り参加の豪鬼に、エンディングは用意されていない。クリアと同時に終わりなのだ。

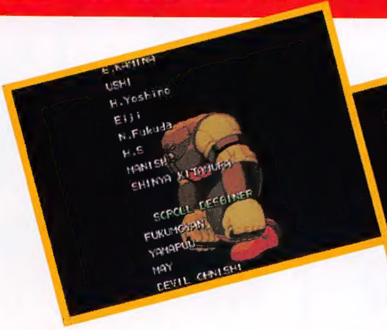
スタッフロール(ノーコンティニュー)

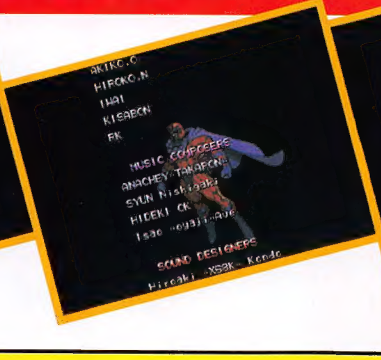


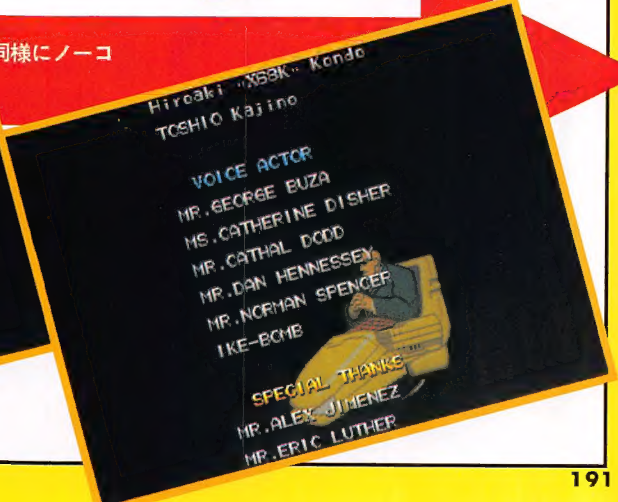




㊉マグニートーを倒しクリアすると、エンディングが入る。ストII同様にノーコンティニューだと、その後スタッフロールになる。







CAPCOM・アーケードゲーム X-MEN 「公式ガイドブック」

1995年5月20日　初版発行

監修●株式会社カプコン

編集●STUDIO HARD TEAM 4（高橋　栄）

編集協力●斉藤昭士

デザイン●バナナグローブスタジオ（二階堂千秋）

原稿●STUDIO HARD TEAM 4
（松本修一、大内めぐみ、ウッキー大川）
超音速（今　貴弘）／梅沢鈴代

協力●マーヴル　エンターテインメント（石川裕人）

SPECIAL THANKS●
CAPCOM　X－MEN開発チーム

発行人●高橋一平

発行所●株式会社竹書房
〒102　東京都千代田区飯田橋2-7-3
TEL：03－3264－1576
振替：00180-7-179210

印刷所●大日本印刷株式会社

落丁・乱丁の場合は当社にてお取り替えいたします。

X-Men TM & ©1995 Marvel Entertainment Group,Inc.

All Rights Reserved.

©CAPCOM 1995 All Rights Reserved.

This video game is produced under license from the

Marvel Entertainment Group,Inc.

Printed in Japan

Xの衝撃
X-MEN歴代トップアーティストの厳選イラスト集。
A4判イラスト24点＋豪華解説書の完全永久保存版!
X-MEN ART COLLECTIONS
A4判／定価3800円(税込)書店で好評発売中！
コミックスでよみがえる闘いの軌跡
バンブーコミックス
X-MEN 全13巻
B6判／定価各580円(税込)書店で好評発売中！
TM&©1995 Marvel Entertainment Group,Inc.All rights reserved.

CAPCOM

X-Men TM & © 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved.
©CAPCOM 1994 All Rights Reserved.
This video game is produced under license from the Marvel Entertainment Group, Inc.

T1065577731251

バンブームック●1995年5月20日発行●雑誌65577-73

竹書房1995 Printed in JAPAN

定価1250円（本体1214円）